HECHO CON

PIXELS

02

VIDEOJUEGOS DETRÁS DE LA III GUERRA MUNDIAL

02

HECHO CON

VIDEOJUEGOS

DETRAS DE LA`

` III GUERRA MUNDIAL

KECHO CON
PIXELS

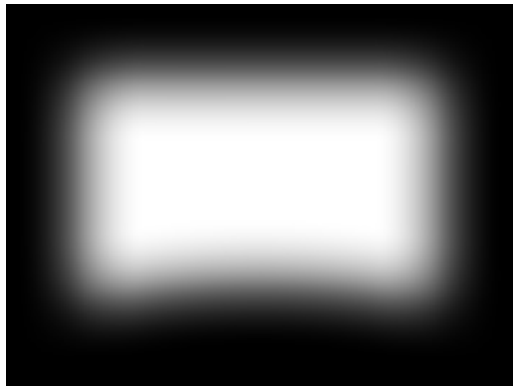
Things will never be the same.
A quantum leap in computer games from Protovision.
PROTOVISION

© MCMLXXXIII - Metro Goldwyn Mayer PIXELS viaja este número al universo de "Juegos de Guerra", la película de John Badham de 1983.

Dar las gracias no es suficiente

Llegamos al segundo En este número nos he-número de PIXELS. mos detenido en Juegos Una nueva meta con-de Guerra. En su influencia seguida y solo puedo daros más allá de la gran pantalla las gracias por la acogida y el impacto que un conflic-que ha tenido la revista. to como la Guerra Fría tuvo Agotar los primeros ejem-en los videojuegos, sobre plares y tener que reimpri-todo de los años 80. mir era algo con lo que no Una película que ha tras-

contábamos, pero sirve pa- cendido con el paso de los



ra apuntalar un poco más años y que supuso, para este nuevo proyecto. muchos de nosotros, el pri-

by José Luis Sanz De todos modos, aunque mer contacto con un mundo

Director de Pixels los datos de ventas siem- nuevo, el de la informática y

pre ayudan y han sido muy los videojuegos. ¿Quién no

buenos, lo que de verdad es capaz de cerrar los ojos nos llena es la acogida del y escuchar el sintetizador

propio producto en sí. Las de voz del IMSAI 8080 lla-opiniones positivas que mando al profesor Falken? nos habéis hecho llegar y Gracias por elegirnos

vuestros comentarios son y por revivir juntos, de la el mejor combustible para mano, todos esos instantes intentar desarrollar la mejor mágicos que nos han rega-revista posible. Y en eso es- lado los videojuegos en las

tamos ahora mismo. últimas décadas. P

N 02 Nº2_Juegos_de_guerra HECHO CON

HECHO CO

En este número de PIXELS vamos a hablar de los años de

VIDEOJUEGOS DETRAS DE LA III GUERRA MUNDIAL Juegos de Guerra, del enfrentamiento EE. UU.—URSS y de

` videojuegos.

.--. .. -..- . .-.. ... .-.-. DETRAS DE LA` ¡Siempre RETRO! Otras secciones VIDEOJUEGOS

` III GUERRA MUNDIAL

02 02

03 Bienvenidos a PIXELS

05 Nuestros colaboradores

El próximo mes

FENÓMENO JUEGOS DE GUERRA 14 ¿Pudo haber una III Guerra Mundial?

< por José Luis Sanz

22 GUERRA FRÍA Y VIDEOJUEGOS

< Cómo influyó en lo que jugamos.

por Bruno Sol y José Luis

IMSAI 8080 DE JUEGOS DE GUERRA 28 El ordenador que desafío al N.O.R.A.D.

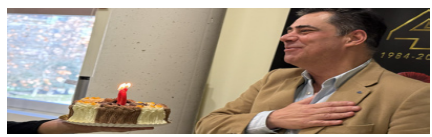
< por José Luis Sanz

38 REVISTA SUPER JUEGOS < Una publicación clásica de los 80. por Marcos García

NOSTALGIA Y VIDEOJUEGOS 44

Una misma pasión une a las personas. < por Jesús Martínez del Vas

56 GAME BOY Y SUS JUEGOS



< Cuando fue su mejor versión.

por Juan Carlos García

ENTREVISTA PABLO RUÍZ 64

40 años de Dinamic Software. < por José Luis Sanz

68 HOMEBREWLANDIA < Dale vida a tus viejos cacharros. por Raúl Montón

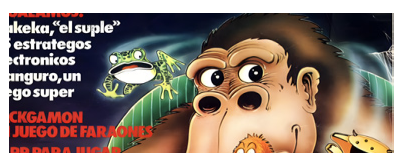
KNIGHT LORE EN FAMICON 72

El clásico de Spectrum viaja a Japón. < por José Luis Sanz

HOBBY PRESS vs ERBE

Rivalidad más allá de los juegos.

por José Luis Sanz



04

HOP

En En PIXELS PIXELS volvemos a contar con firmas de primer nivel, perfiles que han traba- volvemos a contar con firmas de primer nivel, perfiles que han traba-jado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, jado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encargados de contar desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encargados

de contar cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria. ¡Os presentamos! cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria. ¡Os presentamos!

@Marcostheelf @juanlos_garcia @YeOldeNemesis

Desde 1991 en medios especializados, ha traba-jado en: • Hobby Consolas • MicroHobby • Micromanía • Mega Sega • Mega Sega • Todo Sega • HiTech • PlayStation Oficial • PlayStation Oficial • Revista Oficial Nintendo • GamesTM • Generación Z80 • AutoBild

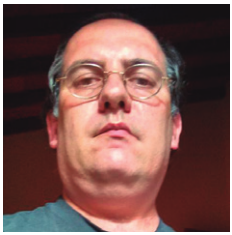
Desde 1990 en medios especializados, ha traba-jado en: • Hobby Consolas • MicroHobby • Super Juegos • Super Juegos • Hobby Consolas • Super Juegos Xtreme • Super Juegos Xtreme • Generación Z80

Raúl Montón Jesús M. del Vas

@Blogdepunisher @YedaiJamao

Desde 1994 en medios especializados y empre-sas, ha trabajado en: • SEGA • Hobby Consolas • Super Juegos • Super Juegos • Mega Sega • Retro Gamer • Demo’s • 3D Juegos • Meristation • Meristation • Game Report • Ed. Dólmen • PixFans • Ed. Game Press

Desde 1992 en medios especializados, ha traba-jado en: • Hobby Consolas • MicroHobby • Super Juegos • Hobby Consolas • Mega Sega • Mega Sega • Super Juegos Xtreme • Super Juegos Xtreme • PlayStation Oficial • PlayStation Oficial • Revista Oficial Nintendo • GamesTM • Generación Z80 • AutoBild • Generación Z80



PIXELS

[redacted]

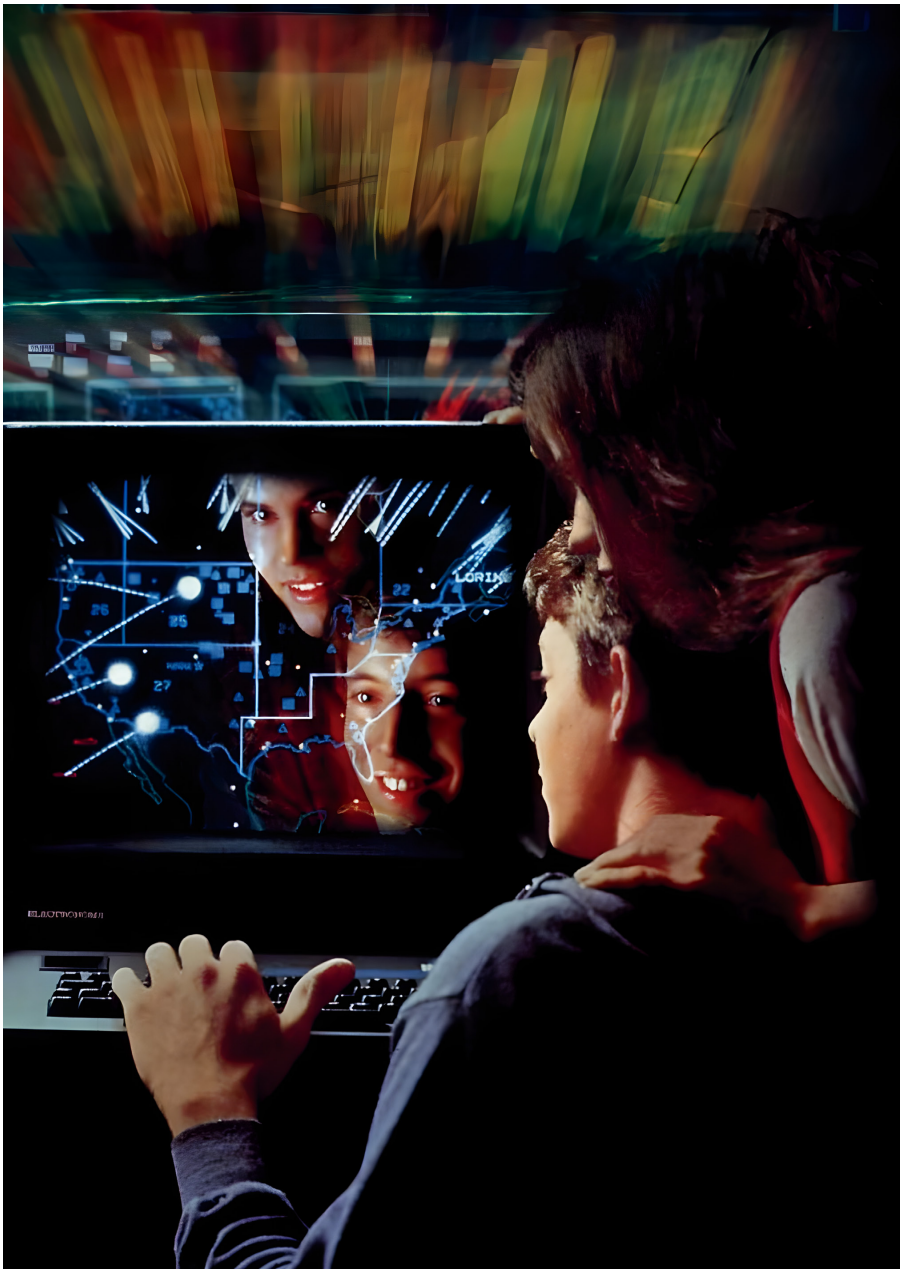


Imagen de la película “Juegos de Guerra” de 1983, que marcó a millones de gamers en el mundo.

© MCMLXXXIII - Metro Goldwyn Mayer

REPORTAJE

06

¿Pudo un videojuego provocar la III Guerra Mundial?

Juegos de Guerra no solo fue una película de éxito, también supuso la llegada de una nueva era de amenazas informáticas. En 1983 el mundo del cine vio llegar una Guerra' en la realidad? ¿Hubo un 'Juegos de

película que se ha

por José Luis Sanz

Juegos de Guerra. Una obra de ficción, se da la pa- trama que giraba alrededor convertido en un clásico: Si bien la película es una radoja de que sí existieron

de un joven friki de la infor- casos reales que dejaron

mática que, por accidente, bien claro que la premisa pone al mundo al borde de de partida de la película no una guerra termonuclear era tan descabellada como global al introducirse sin podría parecernos en un darse cuenta en el ordena- principio. Y el ejemplo más dor militar WOPR. claro fue el conocido como

Así que cuarenta años “El caso de los ‘414s’”.

después surge una pregunta Además, tuvo lugar en el

obligada: ¿podría haber ocu- mismo año en que se es-rrido algo similar en la reali- trenó Juegos de Guerra: dad de los años 80? ¿Pudo un grupo de seis jóvenes

estar el mundo en aquellos de Milwaukee, Wisconsin, años al borde de una hipoté- conocidos como los “414s”

tica Tercera Guerra Mundial (por el código telefónico de por culpa de un simple pro- su ciudad), logró infiltrarse

blema informático? en más de 60 sistemas >>

Neal Patrick fue uno de los miembros de los llamados “414s”. Esta foto se tomó antes de su declaración ante el Congreso de los EE.UU. (fotografía de la familia Patrick).

informáticos de los Esta- miento de los impli-dos Unidos y Canadá. Y lo cados hasta Milwaukee, hicieron utilizando técnicas donde todos los respon-de “wardialing”, como en la sables fueron arrestados y película: marcaban automá- se tuvieron que enfrentar a ticamente números telefóni- cargos federales por “acce-cos para encontrar módems sos no autorizados”. conectados a computado- El caso recibió amplia co-ras vulnerables y conectar bertura mediática y trajo con ellas a ver qué pasaba. por vez primera a la opinión

REPORTAJE

Entre los sistemas afec- pública el problema de las

tados se encontraron ins- amenazas informáticas y la tituciones sensibles como necesidad de mejorar la se-el Laboratorio Nacional guridad, así como estable-de Los Álamos –implica- cer leyes que

regularan el do en la investigación nu- acceso a ordenadores. clear–, y el Sloan-Kettering Hay que decir que estos Cancer Center de Nueva “accesos no autorizados” York. Aunque no causaron se prolongaron durante al daños, accedieron a infor- menos un año y los 414 uti- mación confidencial y de- lizaron sus propios ordena-jaron en evidencia las, por dores personales y módems aquel entonces, supuestas telefónicos para conectar-medidas de seguridad infor- se a instalaciones de todo mática de la época. EE.UU. mediante el uso de

El FBI, alertado por esas contraseñas e informacio-

intrusiones en estos sis- nes de inicio de sesión tan temas, rastreó cada movi- básicas, que muchas de >>

“Era muy fácil iniciar sesión porque la gente no leía sus propios manua- les”, decía Tim Wislow, uno de los acusados y miembro de los 414s.

Otro caso que tene- mos que recordar es el **Juegos de Guerra (1983)** de Kevin Mitnick, quien en 1981, a los 17 años, ya podían acceder a sistemas había sido arrestado por altamente protegidos, evi-acceder ilegalmente a los denciando la fragilidad de sistemas de Pacific Bell. la seguridad informática de Durante los años 80 y 90, aquellos años 80. Mitnick logró infiltrarse en

sistemas de importantes Consecuencias de compañías y agencias gu- estos incidentes bernamentales, incluyendo

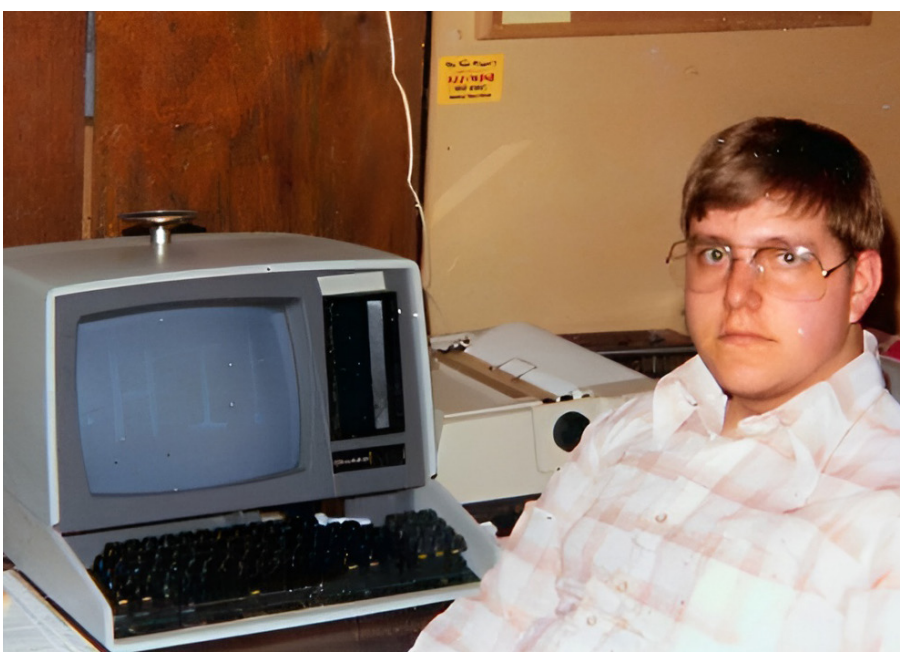
Motorola y el Pentágono. Los casos de los “414s” y Su habilidad para explotar de Kevin Mitnick tuvieron vulnerabilidades y sus co-repercusiones importantes.

ellas aparecían escritas di- nocimientos en ingeniería La primera es que estos in-rectamente en los manua- social lo convirtieron en el cidentes pusieron en la pri-les de instrucciones, ya que hacker más buscado de Es- mera plana de la actualidad nunca se actualizaban ni tados Unidos. la conciencia sobre las vul-

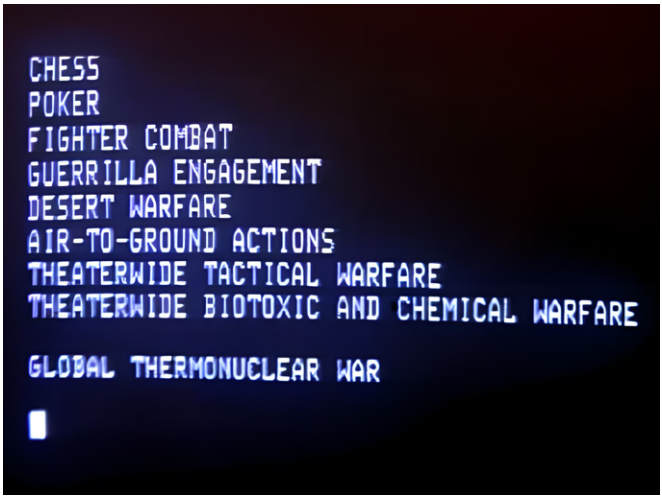
cambiaban. Por ejemplo, el Aunque Mitnick no puso nerabilidades en sistemas nombre de usuario y la con- en riesgo la seguridad na-informáticos y la necesidad traseña de uno de los siste- cional al nivel de la película de protegerlos. mas “asaltados” por estos Juegos de Guerra, sí que Además, se iniciaron pro-

414s era simplemente, alu- demostró que individuos cesos legislativos que im-cinad, “system” y “system”. con conocimientos técnicos pulsaron, en EE.UU., la >>

El documental de los 414s, de CNN



Existe un documental que se estre-



nó en el año 2015, producido por CNN Films, en el que se cuenta la historia original de los 414s y cómo tuvieron que rendir cuentas ante los tribunales y las instituciones de los EE.UU. En la fotografía podéis ver a Tim Winslow, uno de los miembros del grupo de hackers que aparece en ese The 414s: The Original Teen Hackers, corto documental premiado en el año 2015 por el Sundance Film Festival (fotografía de la familia Winslow).

creación de leyes como el acta Computer Fraud and Abuse de 1986, que estableció sanciones severas para delitos informáticos.

¿Hubo un riesgo de guerra termonuclear?

Si bien era técnicamente posible que un hacker accediera a sistemas militares, las probabilidades de que pudiera desencadenar una guerra nuclear eran remotas. Los múltiples requisitos para iniciar un ataque de estas características, además de la necesidad de la intervención humana, servían como barreras contra un escenario apocalíptico como el que nos pintó Juegos de Guerra, aunque en su base narrativa sí que existieran elementos comunes con la realidad.

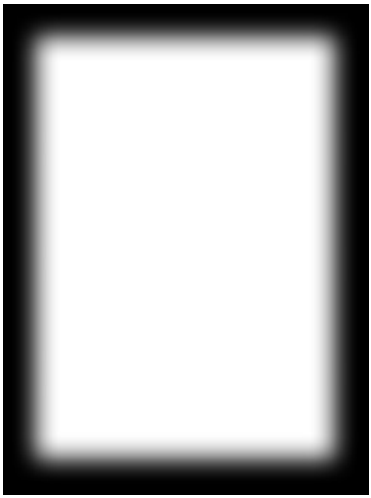
Juegos y servicios en línea de los años 80

PLATO fue uno de los primeros sistemas de juego online de la primera época de la informática. existían servicios que permitían a los usuarios conectarse a una especie de servidores y jugar.

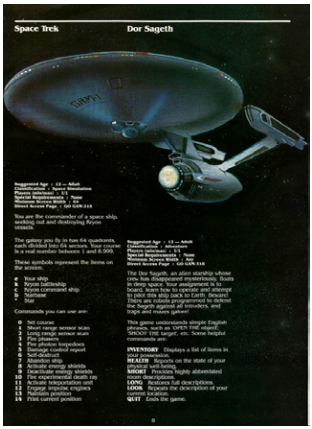
PLATO, abreviatura de

Aunque los juegos en línea Programmed Logic for Auto-(ahora diríamos online) no matic Teaching Operations, eran comunes como hoy, fue desarrollado en la >>

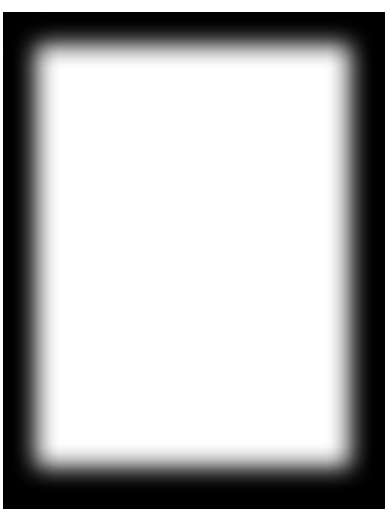
CompuServe | Uno de los primeros servicios de juego bajo demanda online fue CompuServe, que comercializaba un mítico catálogo en el que podíamos ver todos los títulos disponibles para jugar en nuestro ordenador. Un hito para la época que, obviamente, no disfrutamos en España.



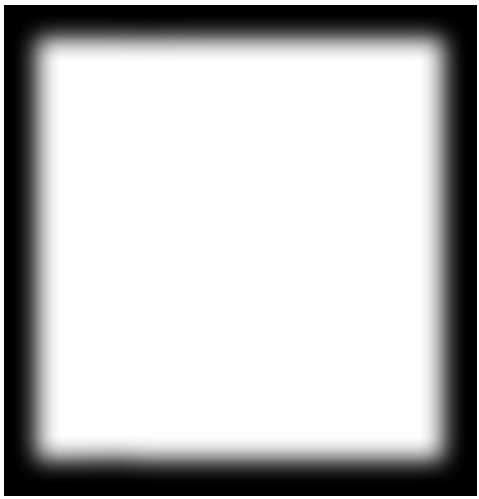
>>


Space Trek
Dor Sageth

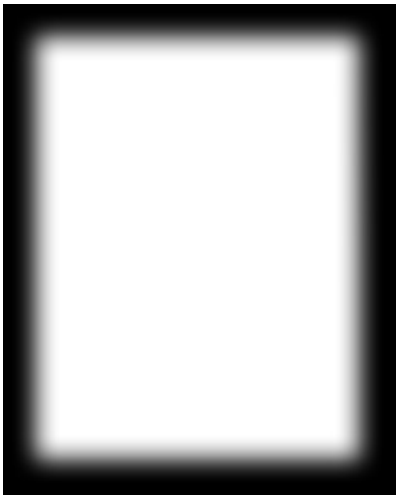
MegaWars



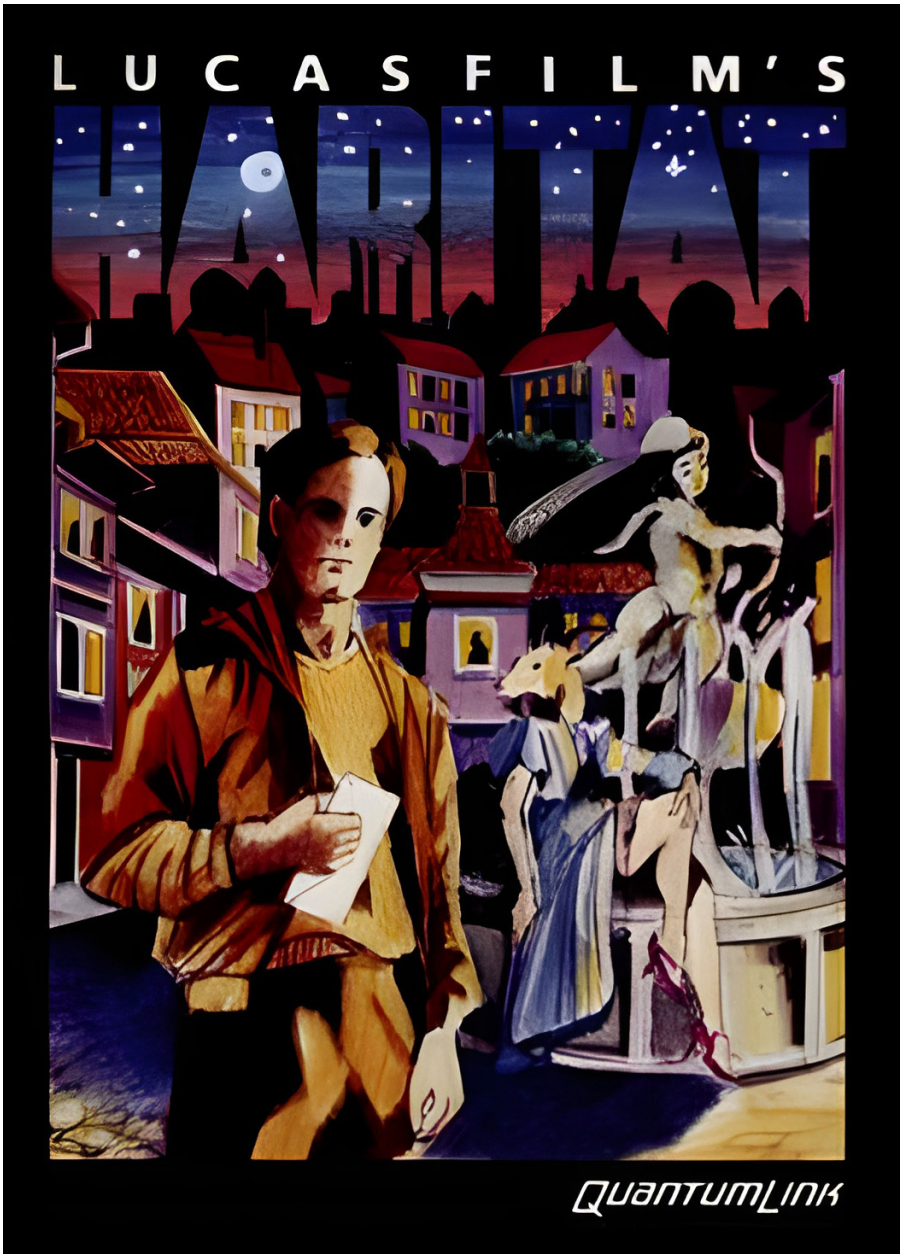
Dungeons of Kesmai
Castle Telengard



Original Adventure
New Adventure



REPORTAJE



Habitat | Lucasfilm desarrolló una plataforma social para Commodore 64 con el aspecto de sus primeras aventuras gráficas, y que servía para que los jugadores se encontraran e interactuaran online, en tiempo real.

Universidad de Illinois en online. De su catálogo de-los años 60 y se popularizó bemos destacar los míti-en los 70 y 80. Fue diseñado cos MegaWars e Island of

para educación, pero alber- Kesmai, juegos de estrate-

gaba juegos multijugador gia y rol multijugador. como Empire y Dungeon. Quantum Link (Q-Link),

Ni qué decir tiene que fue sin embargo, fue de los el pionero en ofrecer juegos más conocidos. Se fundó

en red y en desarrollar una en el año 1985 y se enfocó comunidad de usuarios. en desarrollos para el

Otro de los veteranos de mítico Commodore 64. Su

la época fue CompuSer- juego más icónico fue Ha-

ve, fundado en 1969 y que bitat, uno de los primeros en los 80 ofrecía acceso entornos virtuales gráficos, a foros, una especie de creado por Lucasfilm y que correo electrónico y juegos seguro os recuerda a las

> >

David y Jennifer utilizando el IMSAI 8080 para asaltar el WOPR del N.O.R.A.D. en “Juegos de Guerra”.

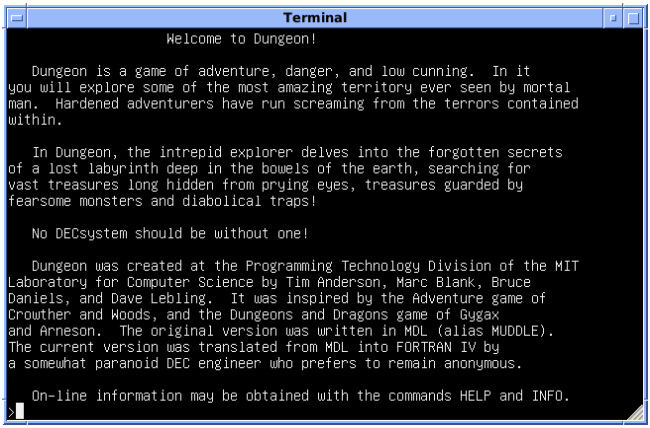
primeras aventuras gráfi- ¿Ficción de Hollywood denar una guerra termonu-cas de los norteamerica- o posible realidad? clear puede parecer exa-nos como The Labyrinth o gerada, lo ocurrido en los

Maniac Mansion. La historia que hay detrás años 80 muestra que no fue

Otro de los servicios más de Juegos de Guerra es, completamente imposible.

famoso de aquellos años obviamente, una obra de Los casos de los “414s” y

fue el conocido como de Kevin Mitnick eviden-



MUD (Multi-User Dun- ciaron que los sistemas

geon), que se fundó en informáticos, sobre todo

1978 y centró su acti- de instituciones críticas,

vidad en juegos de rol eran vulnerables a ata-

basados, sobre todo, en ques coordinados. texto. Sin duda, estos La película sirvió más

MUD sentaron las bases como una advertencia

de lo que hoy conoce- y una llamada de aten-

mos como MMORPG. **Dungeon (MUD)** ción sobre la necesidad

De lo que no hay duda de mejorar la seguridad

es de que estos servicios ficción, una dramatización informática que otra cosa, demostraron que el acceso que combina muchos ele- pero ya no hay duda de

telefónico a otros ordena- mentos de la realidad de que Juegos de Guerra, de dores eran una realidad, la época junto con otros alguna manera, contribuyó lo que hacía plausible que miedos que ya muchos co- a generar conciencia sobre

alguien pudiera conectarse menzaban a sentir en aque- estos riesgos y, en última

accidentalmente a un siste- llos oscuros años de Guerra instancia, promovió avan-ma no destinado al público Fría y amenaza nuclear. Es ces en seguridad que han

general y provocar el caos más, si bien la idea de que moldeado el mundo digital

o, peor aún, una guerra. un joven pudiera desenca- en el que vivimos hoy. P

REMEMBER:

MORE THAN JUST ANOTHER PRETTY FACE.

Says who? Says ANSI.

Specifically, subcommittee X3B8 of the American National Standards Institute (ANSI) says so. The fact is all Elephant™ floppies meet or exceed the specs required to meet or exceed all their standards.

But just who is "subcommittee X3B8" to issue such pronouncements?

They're a group of people representing a large, well-balanced cross section of disciplines—from academia, government agencies, and the computer industry. People from places like IBM, Hewlett-Packard, 3M, Lawrence Livermore Labs, The U.S. Department of Defense, Honeywell and The Association of Computer Programmers and Analysts. In short, it's a bunch of high-caliber nitpickers whose mission, it seems, in order to make better disks for consumers, is also to make life miserable for everyone in the disk-making business.

How? By gathering together periodically (often, one suspects, under the full moon) to concoct more and more rules to increase the quality of flexible disks. Their most recent rule book runs over 20 single-spaced pages—listing, and insisting upon—hundreds upon hundreds of standards a disk must meet in order to be blessed by ANSI. (And thereby be taken seriously by people who take disks seriously.)

In fact, if you'd like a copy of this formidable document, for free, just let us know and we'll send you one. Because once you know what it takes to make an Elephant for ANSI . . .

We think you'll want us to make some Elephants for you.

ELEPHANT. HEAVY DUTY DISKS.

Distributed Exclusively by Leading Edge Products, Inc., 225 Turnpike Street, Canton, Massachusetts 02021
Call: toll-free 1-800-343-6833; or in Massachusetts call collect (617) 828-8150. Telex 951-624.

CIRCLE 177 ON READER SERVICE CARD

REPORTAJE

Guerra Fría , juegos y propaganda en la década de los 80

Los años 80 fueron el colofón a décadas de Guerra Fría y amenaza nuclear, y los video-juegos no fueron ajenos a esa influencia.

por por Texto juegos La Guerra Fría fue una dos en el conflicto global que, época en la que Estados muchos, temían que llegara a Unidos y la Unión Soviéproducirse. tica estuvieron enfrentados en muchos lugares del mundo.

Miedo nuclear en la Guerra Fría

Bruno Sol No directamente, pero sí a través de otros peones que sufrieron las consecuencias El temor a

una guerra nuclear, en el tablero geopolítico. Y intensificado por la retórica de por lo tanto, dejó una profun-la Guerra Fría y la carrera ar-da huella en la cultura popular mamentística, se reflejó en de la década de los 80. muchos juegos de la época. El cine, la música y la televi-Quisieran o no, los programa-Texto ppal. sión reflejaron las ansiedades dores de videojuegos vivían José Luis Sanz y tensiones de la época, y los una época donde se estre-videojuegos no fueron una ex-naban películas que habla-cepción y ya fuera en los sa-ban con bastante claridad de lones recreativos o en los ho-los riesgos de un ataque nu-gares, los jugadores tuvieron clear y eso, al final, se trans-que enfrentarse a amenazas mitía a sus trabajos. Y títu-nucleares, espías soviéticos y los como Missile Command escenarios de guerra inspira-(1980), de Atari, eran un >>

Missile Command (1980)

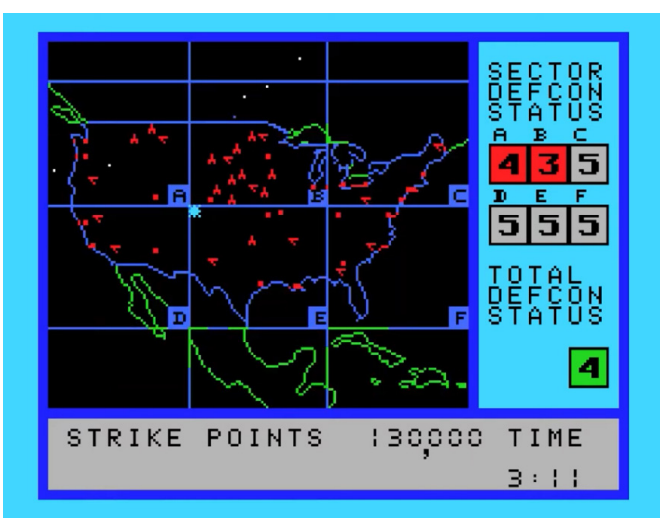
Pocos juegos reflejaron mejor el pánico nuclear que el clásico recreativo de Dave Theurer. Parece sencillo, pero cada silo solo cuenta con diez misiles y la distancia entre estos y los misiles enemigos puede ser crucial para la supervivencia de cada ciudad. Para añadir otra capa más de estrategia, el silo central cuenta con misiles más veloces. Por muy habilidoso que uno sea, Missile Command no tiene final. No es de extrañar que, muchos años más tarde, James Cameron incorporase aquella secuencia a la escena de los recreativos de Terminator 2: El juicio final.

Raid Over Moscow (1984)

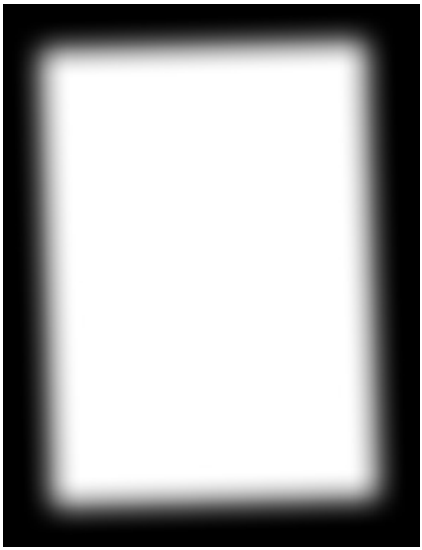
En 1985 Raid Over Moscow provocó un conflicto en Finlandia después de que la Liga Democrática del Pueblo Finlandés (de ideología comunista) presentase una queja, lo que acabó provocando una petición no oficial de la URSS para que dejase de venderse. Esto provocó que se dispararan las ventas en C64.

En cualquier caso, U.S. Gold prefirió no seguir cabreando al Politburó y rebautizó al juego como Raid. Access Software se ganó a pulso el odio de los comunistas, ya fueran de Finlandia, la URSS o Castro Urdiales.

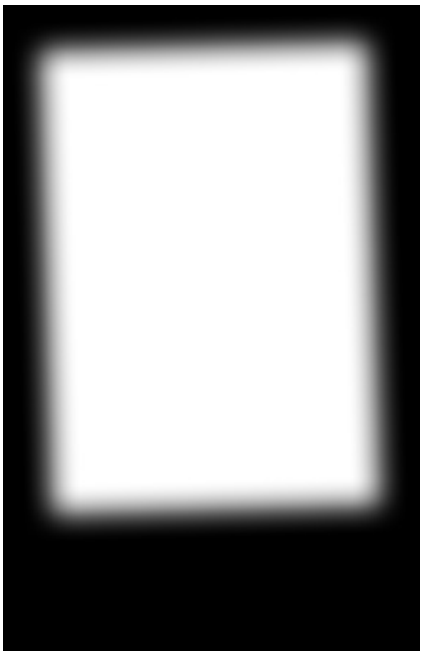
claro ejemplo. En este clási- cierta crudeza la fragilidad de co que muchos descubrimos la vida ante la amenaza de la en los salones recreativos, el destrucción total. jugador tiene que defender Missile Command se consus ciudades de un incesan- virtió en un símbolo de la ante ataque de misiles, una ex- siedad nuclear de la época, periencia que transmitía con y su creador, Dave Theurer, se inspiró en películas de



ciencia ficción y en su propia

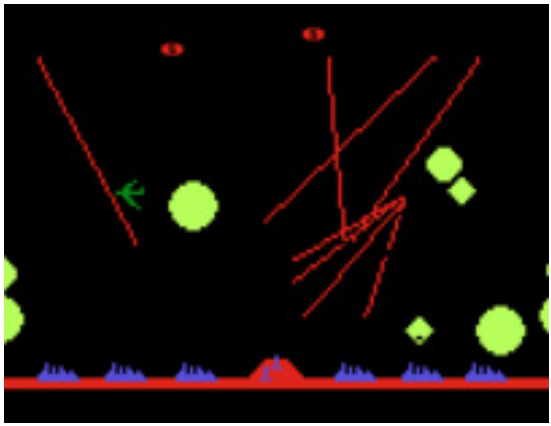


experiencia como ingeniero

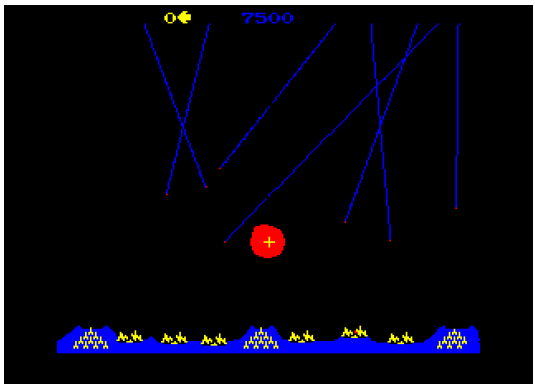


de misiles para crear una ex-

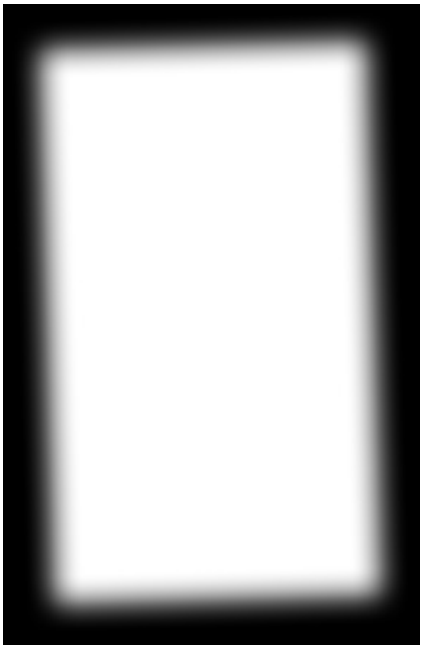
periencia impactante.



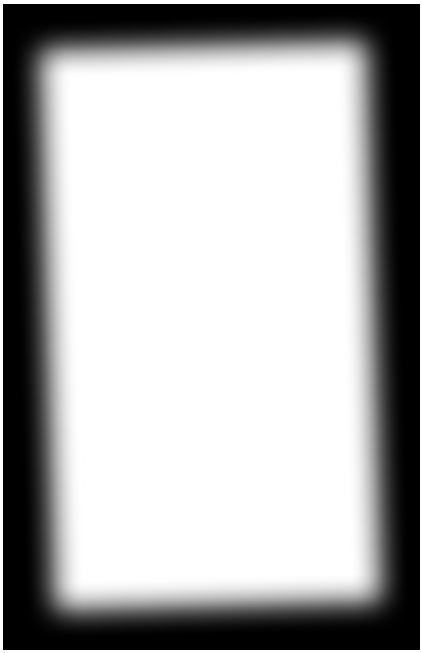
Otro juego que refleja-



ba el temor a la guerra nu-



clear fue WarGames (1983),



WarGames (CBS Colecovision). Badham. En él, los jugado- WarGames (CBS Colecovision). res experimentaban con basado en la película de John

Raid over Moscow
U.S. GOLD
All American Software
ACCESS
Software incorporated
PLAY IT LIKE THERE'S NO TOMORROW!

> >

STATUS: READY
MEN
SCORE:191700

16

Raid
U.S. GOLD

simulaciones de guerra y tomaban decisiones con consecuencias (casi siempre) catastróficas, planteando una serie de preguntas sobre la escalada nuclear y la responsabilidad humana en la era tecnológica. WarGames fue capaz de capturar la inmensa preocupación por la posibilidad de un error informático que desencadenara un conflicto termonuclear global.

El enemigo nuclear: propaganda y estereotipos

Muchos juegos de la época recurrieron a estereotipos y clichés para representar al enemigo soviético. Títulos como Raid Over Moscow

(1984) presentaban a la

URSS como una amena-

za totalitaria y expansionista

(por otro lado, algo bastante

real), dispuesta a conquis-

tar el mundo. En el juego de

US Gold el jugador tomaba el

control de un piloto estadou- Un ejemplo del miedo nuclear en los años de la Guerra Fría.

nidense encargado de des-

truir bases de misiles soviéti-

cas. El juego fue criticado por ¿cyberpunk? y su tecnología (1989), basado en el progra-su representación simplista futurista resonaban como un ma de televisión británico de del conflicto y por permitir al reflejo de la carrera tecnoló- marionetas, parodiaba a fi-jugador destruir Moscú con gica que vivían entonces las guras políticas como Ronald un arma nuclear. dos superpotencias. Reagan y Mijaíl Gorbachov,

Strider (1989), por su parte, utilizando el humor para sa-

también contribuyó a la **Sátira y crítica: una** tirizar la retórica y la pro-

>> imagen del enemigo soviéti- **mirada diferente** co como una fuerza opresiva **al conflicto** y tecnológicamente avanza-

da. En este juego el jugador No todos los juegos de la controlaba a Hiryu, un ninja época se limitaron a re-cibernético que debía infiltrar- forzar los estereotipos de se en una fortaleza soviética. la Guerra Fría. Algunos A pesar de su ambientación ofrecían una visión más

centraba más en la acción y flicto. Spitting Image: WarGames (CBS Colecovision). WarGames (CBS Colecovision). la aventura, pero su estética en la Guerra Fría, Strider se crítica y satírica del con-The Computer Game

17

Green Beret / Rush'n Attack (1985)

En Europa y Japón se llamó Green Beret, pero

en EE.UU. Konami lo bautizó como Rush'n

Attack. Pocas veces ha existido un héroe tan

valiente (o estúpido, según se mire) como el

de este juego: un fornido boina verde que se

infiltra en una base militar… con un cuchillo. En

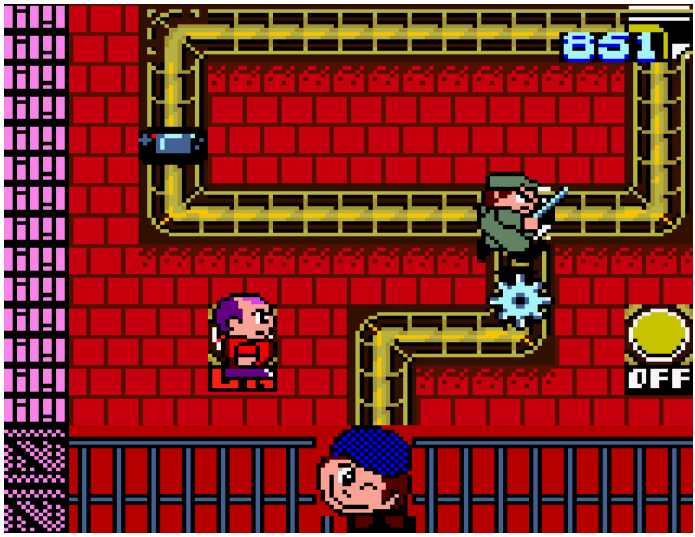
caso de albergar dudas sobre la nacionalidad

de los enemigos, echad un vistazo al flyer de la recreativa, don-de aparece un señor con un sombrero de mujik. Y para aquellos que quieran evitar cualquier referencia política, les recomiendo el port del Amstrad CPC protagonizado por Robin Hood.

paganda de ambos bandos y en Afganistán al lado de... poniendo en evidencia, en los ¡los talibanes! El juego, que últimos días de vida del muro seguía la trama, presentaba de Berlín, el comportamien- a Rambo como un "one-man to de las grandes potencias: army" capaz de derrotar a un Margaret Thatcher, la reina ejército él solito. Al igual que Isabel, el Príncipe (por aque- el clásico Commando o >> llos años) Carlos, el Ayatolá

Jomeini... todos fueron ob- Gorbachov, estrella en los 90

peso en un escenario político Strider (arcade). global que vivía siempre al jetivo de mofa a pesar de su borde del desastre.



Acción y heroísmo:

la Guerra Fría y el uno

contra todos

La Guerra Fría también inspi-

ró juegos de acción que glo-

rificaban el heroísmo de los

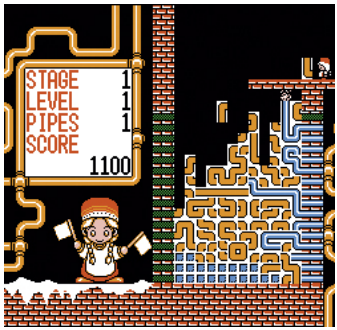
soldados, sobre todo, esta- GANBARE GORBY! | Juego con ‘Gorby’

dounidenses. Green Beret / de prota que a España llegó en Game

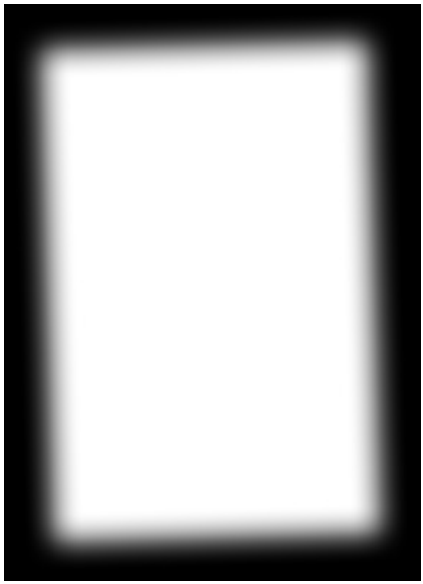
Rush’n Attack (1985) ponía Gear bajo el nombre de Factory Panic.

a los jugadores en la piel de

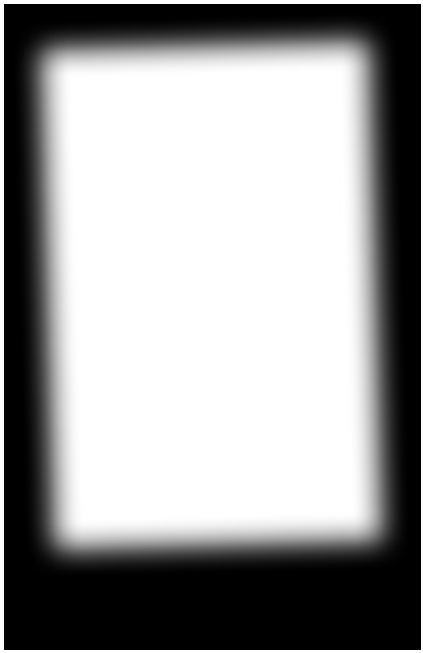
un comando de los EE.UU.



que debía infiltrarse en una

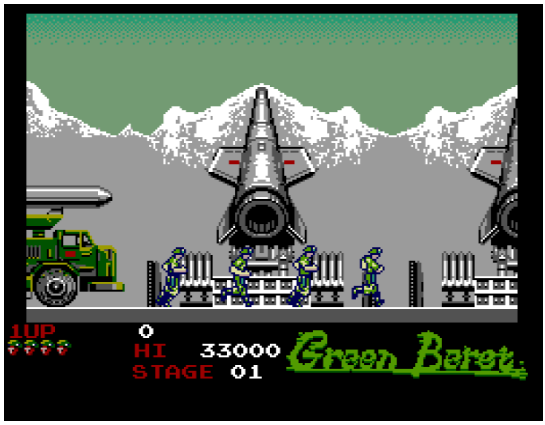


base enemiga. El juego se



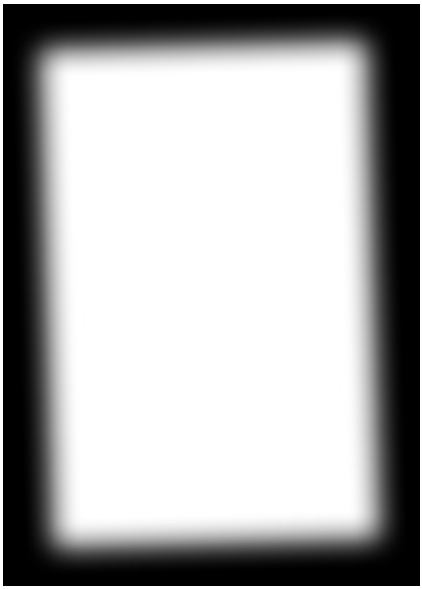
convirtió en un clásico de los

salones recreativos.

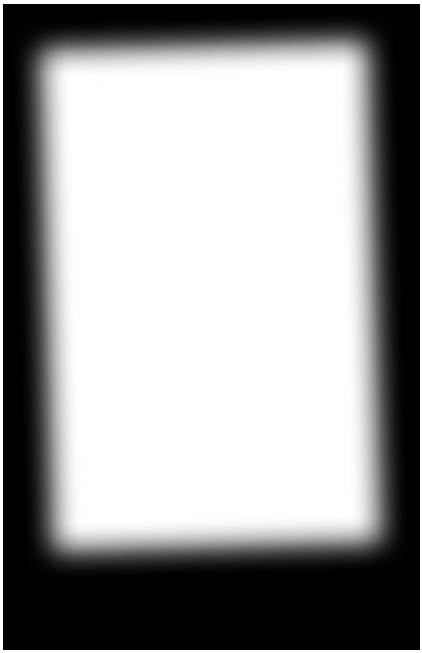


en la película protagonizada Gorby no Pipeline Daisakusen | Juego por Sylvester Stallone, per- Rambo III (1988), basado

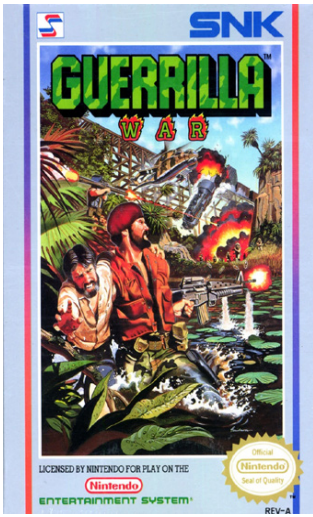
mitía a los jugadores luchar bien de la relación URSS-Japón. que nos pide ensamblar tuberías por el contra las tropas soviéticas



Guevara / Guerrilla War (1987)



Nadie como los japoneses, especialmente en la década de los 80, para convertir cualquier figura o acontecimiento histórico en un despiporre Pop. Como SNK y su Guerrilla War, conocido en su Ja-

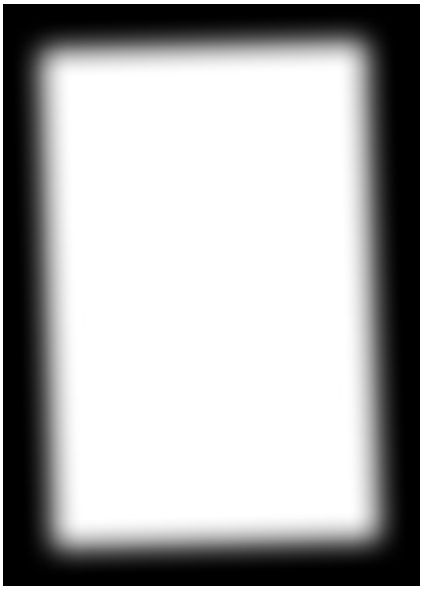


pón natal como Guevera. El mismísimo Che era el protagonista bajo el control del 1P, mientras que el 2P controlaba nada menos que a Fidel Castro. Has-

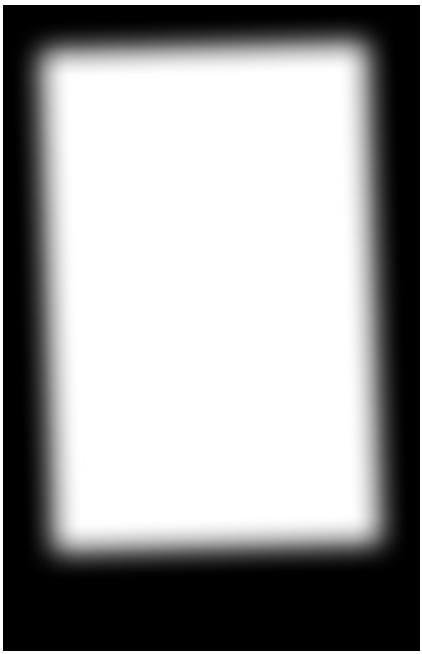
ta el mapa que aparece era el de Cuba. Y como lo

de tirotear a las tropas de Fulgencio Batista no iba a gustar al público

norteamericano, SNK rebautizó el arcade y sus respectivas adaptaciones aunque mantuvieron el retrato pixelado del Che.



SDI / Strategic Defense Initiative (1987)



En marzo de 1983 Ronald Reagan desveló un

ambicioso proyecto para crear un sistema de defensa que neutralizaría los misiles balísticos soviéticos desde el espacio. Aquel plan se denominó oficialmente como Strategic Defense

Initiative, pero se le bautizó coloquialmente

como “Guerra de las Galaxias”. En 1987 Sega lanzó una recreativa que plasmó la fantasía del bueno de Reagan en aquellos años 80. El héroe del juego es un satélite que, tras liberarse del transbordador espacial, debe neutralizar los misiles y satélites enemigos a golpe de láser.

Who Dares Wins, ambos de 80 fue el proyecto “Star Wars”

1985, que tuvieron sus más de la administración Reagan y sus menos a cuenta de que quería crear un escudo una acusación de plagio de láser antimisiles en el espa-Capcom contra Alligata. cio, capaz de eliminar la ame-

Y en 1987 vimos el naci- naza roja. Eso inspiró algu-

miento de Metal Gear, de nos juegos, como Balance of Hideo Kojima, en el que nues- Power (1985) que nos permi-

tro querido Solid Snake tiene tía en Amiga, Atari ST y Ma-

que enfrentarse a un oscuro cintosh simular cómo varia-enemigo que amenaza con ba el poder militar de las dos lanzar... misiles nucleares. superpotencias en liza según

nuestras decisiones.

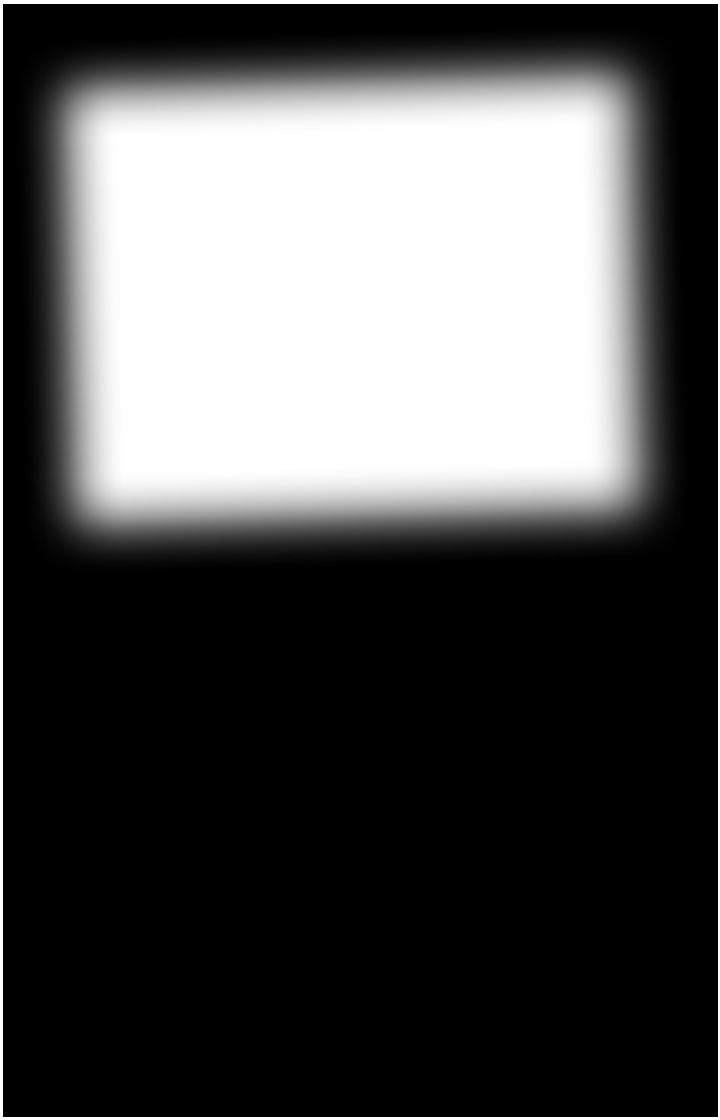
La Guerra de las Galaxias siempre presente

Orbiter (1986), también se centraba en una temática parecida, aunque enfocando su desarrollo en una exploración

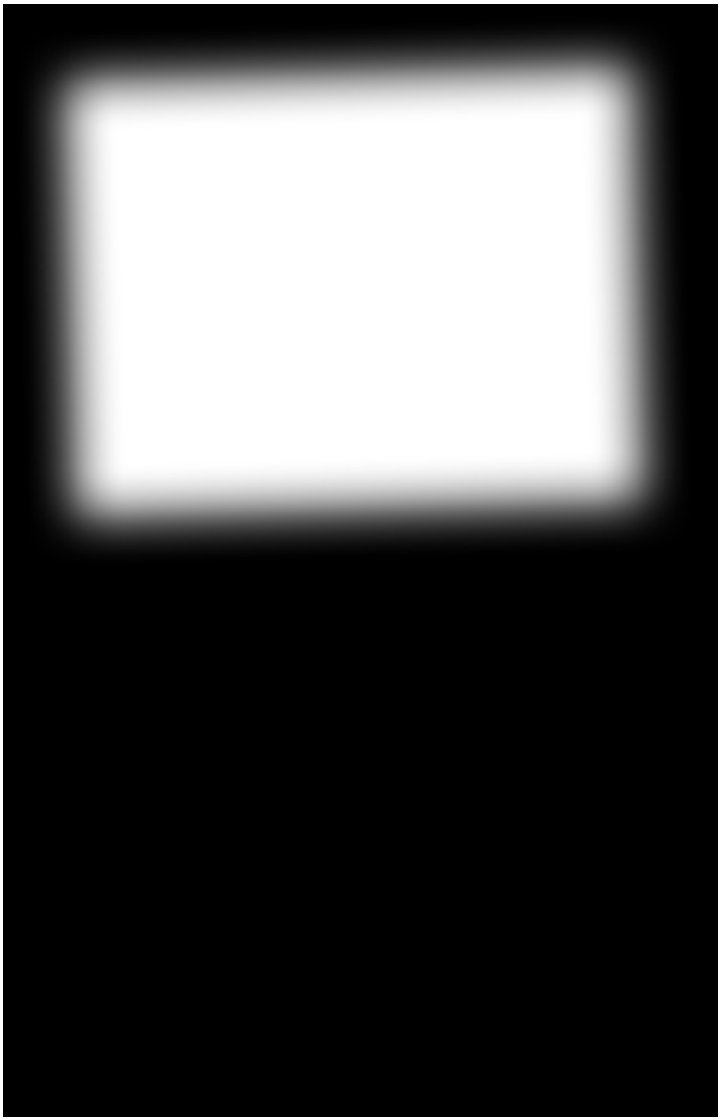
Otro de los capítulos que tu- del espacio desde el punto

vieron lugar en aquellos años de vista militar. De todas >>

Strider (1989)



El proyecto transmedia de Cap-



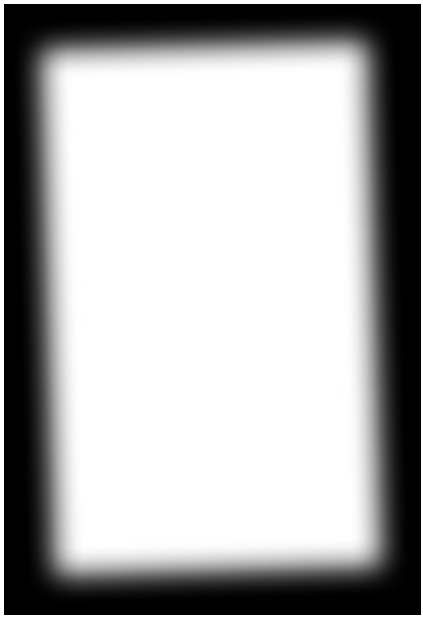
com (manga, recreativa y juego de

Famicom/NES) acabó disemina-

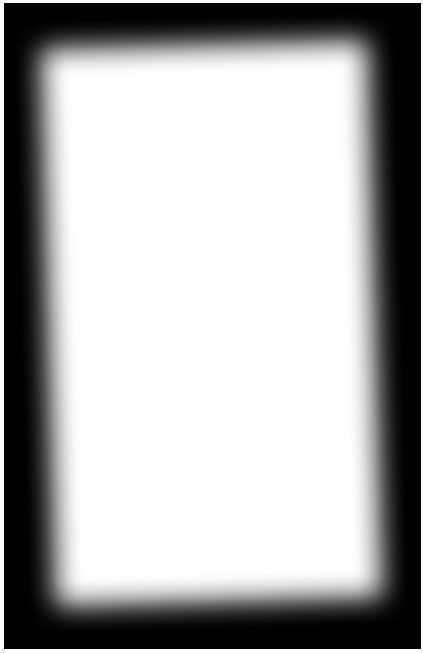
do por el planeta de forma capri-

chosa. El manga solo se publicó

en Japón y el Strider de NES fue exclusivo de EE.UU., pero la recreativa sí tuvo distribución a escala mundial, convirtiéndose en un éxito comercial y, años después, en una obra de culto. Aunque se desarrolle en 2048, con la humanidad sometida por un dictador conocido como el “Grandmaster”, había que ser muy miope para no detectar la clara influencia soviética.



Spitting Image TCG (1989)



El mundo podía estallar por los aires pero eso

no iba a impedir echarnos unas risas. Esa era

la filosofía de Spitting Image, el corrosivo

show inglés protagonizado por marionetas

que acabó teniendo su propio videojuego.

Como título de lucha no pasó a la historia,

pero su repertorio de personajes haría palide-

REPORTAJE

cer a Capcom o SNK: Ronald Reagan, Mikhail

Gorbachev, Margaret Tatcher, el ayatolá Jomeini, el Papa Juan Pablo II y Pieter Willem Botha (primer ministro/presidente de Sudáfrica y fervoroso defensor del Apartheid).

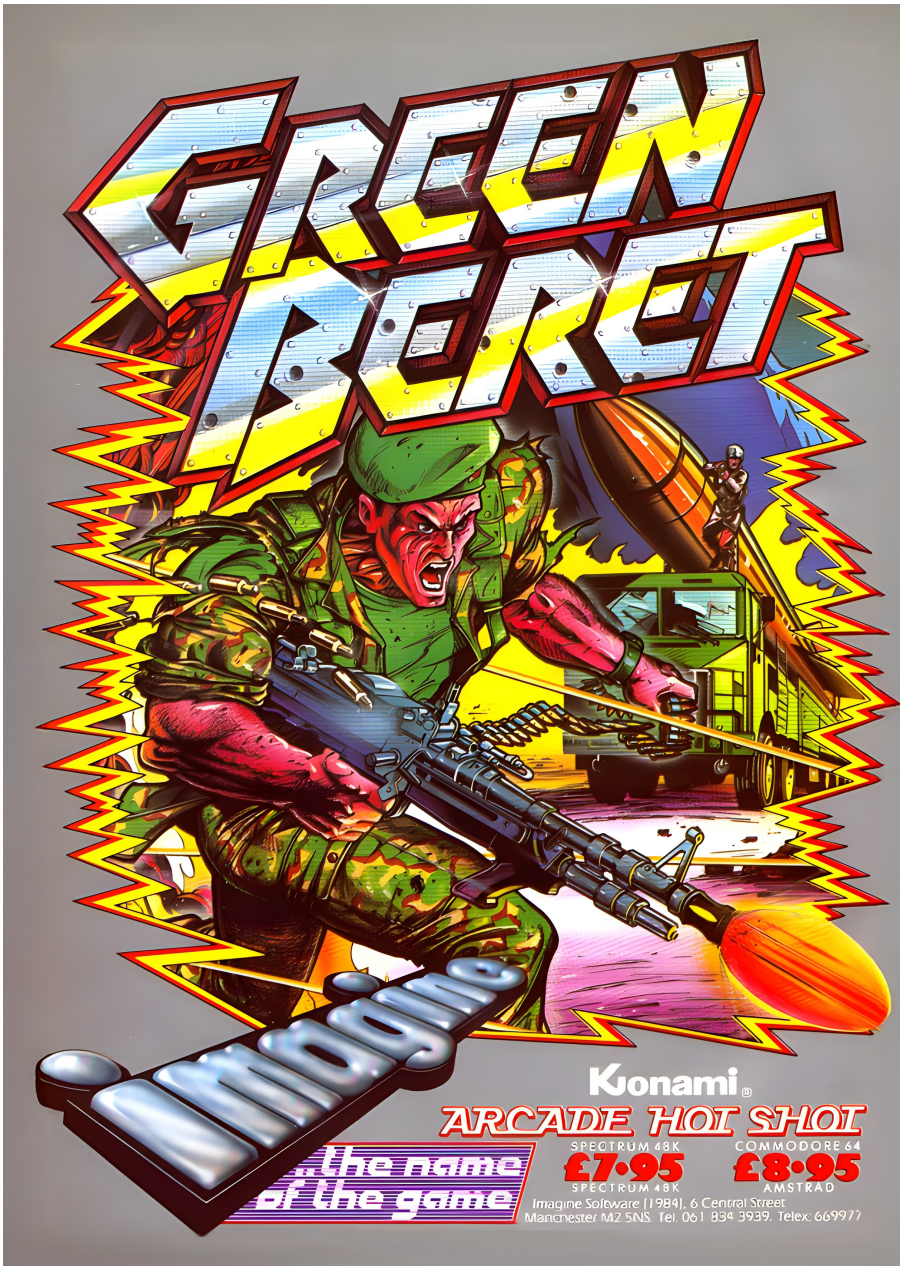
formas, fue SDI (1987), de presentaba una visión roman-SEGA, el que puso en nues-tizada de ese conflicto, fue

tras manos todas las armas prohibido en algunos países del proyecto “Star Wars”. por su contenido exclusiva-

mente político.

Más allá del conflicto entre EE.UU. y la URSS

El caso es que algunos de los juegos que aparecieron en ese último tramo de la Guerra Curiosamente, no todos los Fría nos recuerdan el impac-juegos exploraron conflictos to que este conflicto tuvo en relacionados de forma direc- la sociedad y cómo la cultura ta con los protagonistas de popular reflejó y moldeó nues-la Guerra Fría, como la Re-tra percepción de un mundo volución Cubana. Guevara / que vivió bajo la sombra y la Guerrilla War (1987) permi- amenaza de las tensiones de tía a los jugadores unirse a la un conflicto que marcó la se-guerrilla liderada por Ernesto gunda mitad del siglo XX. “Che” Guevara. El título, que ¿No lo recuerdas? P


GREEN BERET
Imagine
Konami
ARCADE HOT SHOT
SPECTRUM 48K
£7·95
SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
£8·95
AMSTRAD
...the name of the game
Imagine Software (1984), 6 Central Street
Manchester M2 5NS. Tel: 061 834 3939. Telex: 669977

© Miniatua.com

IMSAI 8080 de Juegos de Guerra

El ordenador que

desafió al N.O.R.A.D.

En “Juegos de Guerra” el ordenador de David Lightman era un personaje secundario. Vamos a recordar cómo era ese mítico IMSAI 8080.

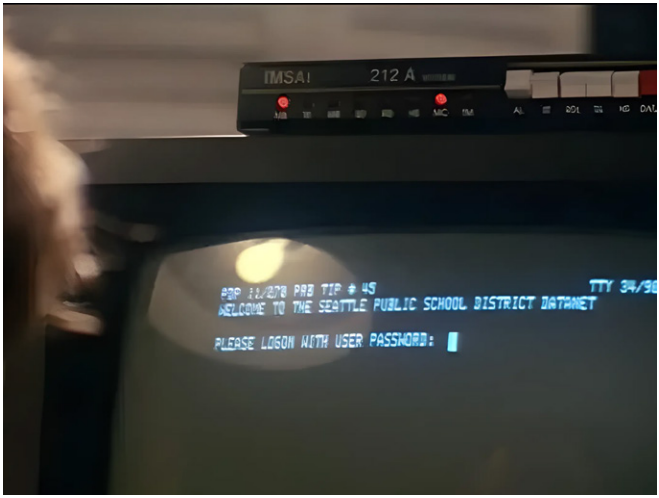
por José Luis Sanz

En la película de Jue-capacidad de la tecnología gos de Guerra, un para influir en el mundo joven hacker llamado real. Lo interesante es que, David Lightman, interpreta-aunque la trama gira en tor-do por Matthew Broderick, no a la posibilidad de que utiliza un computador IMSAI una inteligencia artificial 8080 para acceder a una inicie una guerra casi por sí red militar de superordena-sola, el IMSAI 8080 real no dores. Sin saberlo, iniciará era capaz de reproducir la una simulación de guerra sofisticada simulación que termonuclear global que aparece en la película. amenaza con convertirse en Esta, por cierto, se creó realidad y llevar el mundo al utilizando un superordena-filo de la catástrofe. dor Cray X-MP, mucho más El IMSAI 8080, de esta potente. Esta diferencia en-forma, se convirtió en un tre la realidad y la ficción inesperado personaje y en añadió una capa de ironía un símbolo de la creciente a toda la historia, lo que >>

HARDWARISMO

La unidad dentral del IMSAI 8080 es una de las más icónicas de los primeros tiempos de la informática, llena de luces e interruptores (foto Wikipedia).

sistema con tarjetas de El sistema operativo era el



diferentes fabricantes. conocido como CP/M (Con-

De todas formas, vien- trol Program for Microcom-

do en perspectiva su puters) y fue uno de los pri-hardware no andaba meros que existieron para precisamente cojo: el microordenadores, capaz ya mencionado micro- de ofrecer una interfaz a

procesador Intel 8080 base de líneas de coman-

IMSAI 212A (módem). a 2 MHz fue una revo- dos que permitía interactuar

lución en su momento, con el ordenador.

acentuó una percepción pú- y era capaz de ofrecer un Con el IMSAI 8080 tam-

blica de la informática que rendimiento mayor que el bién era posible programar

difería bastante de la capa- de todos sus predecesores. en lenguajes como BASIC

cidad real de los ordenado- La memoria RAM, inicial- y FORTRAN, lo que llevó a

res de aquella época. mente, era de 256 bytes, muchos incipientes aficio-

ampliable hasta 64 KB, y nados a desarrollar sus pro-

Un vistazo bajo el su almacenamiento no aña- pias aplicaciones, algo que

capó: características día ninguna unidad interna, en aquellos tiempos era >>

técnicas solo periféricos lectores

de cintas magnéticas o

El IMSAI 8080 se lanzó al disqueteras de 8 pulga-

mercado en 1975 y fue uno das. Estas últimas, por

de los primeros microorde- cierto, eran el estándar

nadores personales. Esta- en aquel entonces, y

ba basado en el procesador ofrecían una capacidad

Intel 8080 y utilizaba el bus para almacenar infor-

popular en la época que en comparación con los **IMSAI Floppy Disk.**
permitía la expansión del S-100, un estándar muy mación muy
limitada

discos duros actuales.

Fotograma de “Juegos de Guerra” donde podemos ver los elementos icónicos del IMSAI 8080: unidad central, módulo de disquetes, módem, teclado y monitor.

casi tan importante como 8080 era un sistema mo-poder echarse

alguna parti- dular, ya que los usuarios da a un videojuego. podían ampliar sus capaci-

Pero si hay un elemento dades añadiendo diferentes

que es icónico en el IMSAI componentes al bus S-100. 8080 gracias a la película Pero en la pe-es su panel frontal, lleno de lícula todos nos interruptores y luces. quedamos pren-

dados del mo-

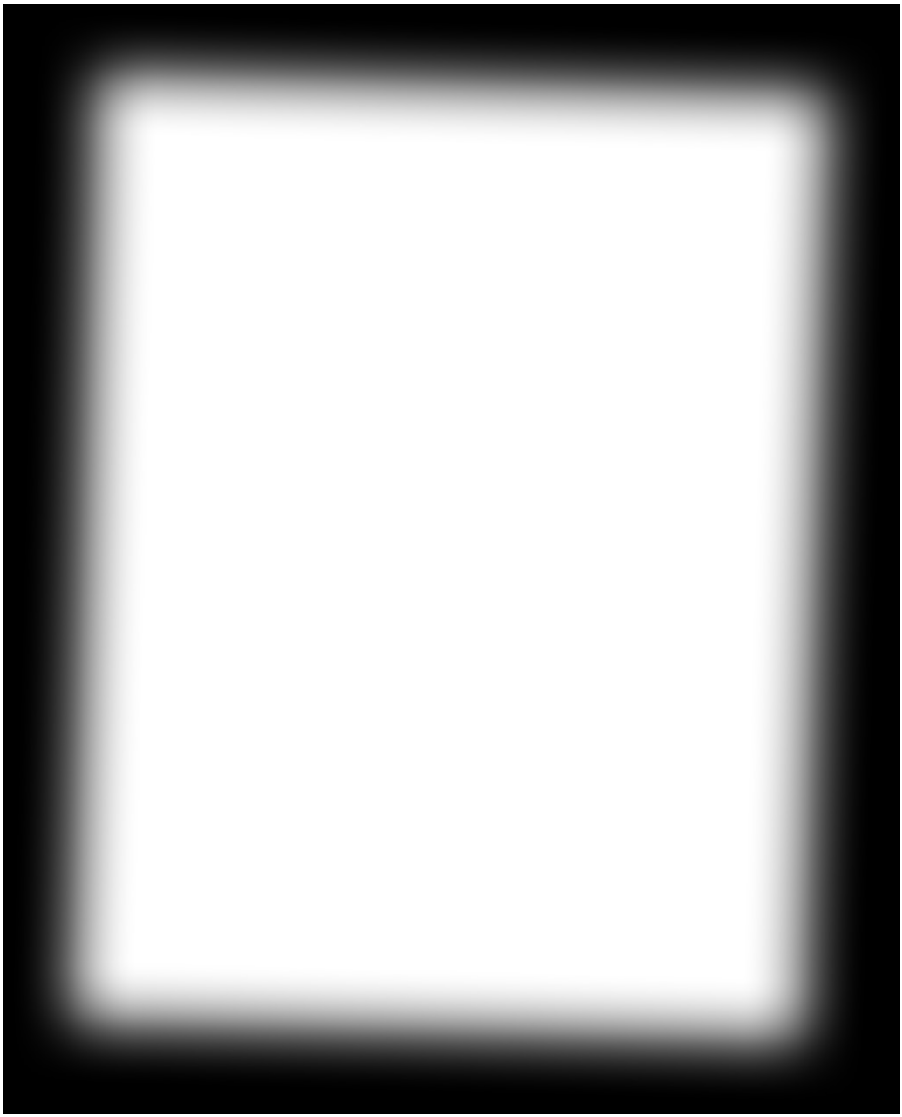
Más allá de lo mento en el que básico: módulos y David utiliza un periféricos módem acústico

para conectarse

Al margen de esas carac- a la red militar. terísticas técnicas, seguro Este tipo de **IMSAI 212A (módem acústico)**. que muchos recordáis este módem, que se IMSAI 8080 de Juegos de conectaba a la línea telefó- Guerra por sus periféricos. nica a través del auricular Esos que David Lightman del teléfono, era común en manejaba para insertar la época.

La velocidad de disquetes y conectar el or- conexión era extremada-
denador a la red telefónica. mente lenta para los están-Otra cosa no,
pero el IMSAI dares actuales, y alcan- > >

zaba un máximo de unos



1.200 baudios (aproxima-

damente 1,2 kbps).

Un éxito moderado para un mercado emergente

El IMSAI 8080 fue un orde-

nador relativamente exitoso

para su época. Se estima que en total se vendieron unas 17.000 unidades y no llegó a alcanzar la popularidad del Altair 8800, en el que se inspiró. Además, el IMSAI 8080 se ganó una reputación de ser un ordenador robusto y fiable, con un diseño y una construcción superiores a todos los demás, con una carcasa de aluminio más resistente.

Este ordenador fue utilizado, sobre todo, por pequeñas empresas en tareas de procesamiento de datos y contabilidad, pero también en el entorno científico para cálculos e investigaciones. En educación sirvió para la enseñanza de la informática en universidades

Página de publicidad del IMSAI 8080, modelo que apareció en la película "Juegos de Guerra" y que se vendía ensamblado o en formato kit.

y escuelas, además de fri- generación y convirtió este kis interesados en iniciarse modelo en un mascarón de en el incipiente mundo de proa destinado a despertar los microordenadores. el interés por la informática

y la cultura hacker.

El legado de Su aparición en Juegos de “Juegos de Guerra” Guerra lo convirtió en un

icono de la cultura pop, un

Aunque el IMSAI 8080 ya recordatorio de una época era un ordenador respetado en la que los ordenadores antes del estreno de Jue- empezaban a cambiar el gos de Guerra, la película mundo. El IMSAI 8080 repre-contribuyó a aumentar su senta una etapa crucial en la fama. La imagen del ordena- historia de la informática, y dor con su panel frontal lle- su legado sigue inspirando no de luces mientras David a nuevas generaciones de habla con Joshua, se grabó programadores y amantes en la memoria de toda una de la tecnología.
P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las páginas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

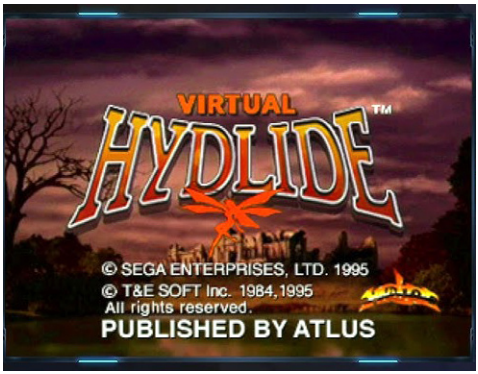
“Un caso claro de

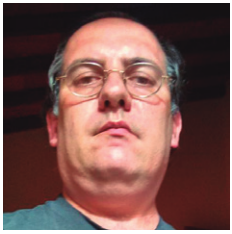
‘Saturnitis’ crónica”

Cuando sale una nueva consola uno vive ob- nubilado con ella durante un tiempo. Pero lue-go la hinchazón se reduce y vuelve la realidad.

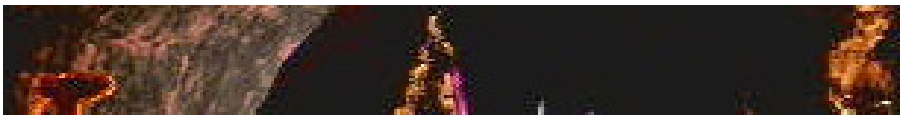
SEGA SATURN por Iniciada en 1984, la saga ra hornada de Saturn,

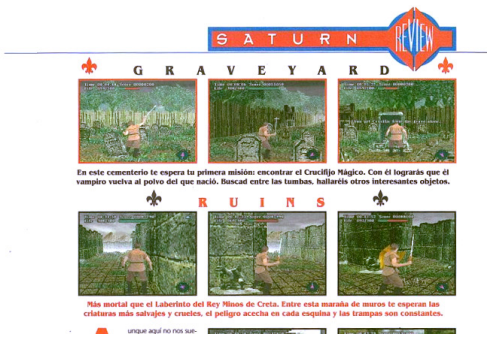
quise Hydlide supuso una pe-que en la balanza pesaran queña revolución entre mucho más los puntos posi-los nipones. Por desgracia, tivos del juego (los gráficos, el primer juego de la saga que cada partida era distinta no abandonó el país del Sol y que los objetos pesaban), Raúl Montón Naciente hasta 1987 y con el que los fallos imperdonables. primer Zelda circulando, este En Virtual Hydlide todo se RPG quedó antiguo y arcai- movía como mucho a 10 co comparándolo con la ma- FPS, los controles eran con- ravilla de Nintendo. Tras un fusos y al emplear gráficos cuarto juego que pudimos digitalizados planos la pro- disfrutar en Mega Drive, fundidad en los combates era Hydlide llegaba a Saturn inexistente, siendo un autén- y con la etiqueta “Virtual”, tico follón enfrentarnos a los que nos hacía pensar en enemigos. Visto hoy en día, una experiencia inmersiva Virtual Hydlide es el peor en 3D, pero nada más lejos juego de la primera camada de la realidad. En mi caso, de Saturn, tanto, que ni si- al ser un juego de la prime- quiera llega al aprobado. P





AJUSTE DE CUENTAS





VIEJA NOTA 86 49 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA

El análisis original se publicó en el número 43 de Super Juegos, el del mes de noviembre de 1995.

Time 00:12:16 Score 00050170
Life 300/300

Time 00:01:38 Score 00000010
Life 008/200
Treant

SANGRE Y ACERO

En un reino lejano, una bellísima princesa ha sido hechizada por el Dragón Tibetano Yusterg. Poseedor de una mala uva legendaria, este dragón se ha propuesto que la bella princesita limpie y abrillante su cueva durante el resto de sus días. Solo tú, aprovechando tu condición de Caballero Tupperware Diplomado CEAC, puedes rescatarla. Pero piénsatelo bien...es posible que la princesa este más interesada por el lote de cachivaches de cocina que por tu escultural planta de caballero.

FIELD

Andando por los Campos del Señor, uno puede encontrarse con las cosas más sorprendentes e inesperadas. Babosas asesinas, árboles caníbales, Jefes de Arte, enanos agresivos...todo tiene su lugar en este fantástico mundo de ilusión y misterio llamado VIRTUAL HYDLIDE.

GRAVEYARD

En este cementerio te espera tu primera misión: encontrar el Crucifijo Mágico. Con él lograrás que él vampiro vuelva al polvo del que nació. Buscad entre las tumbas, hallaréis otros interesantes objetos.

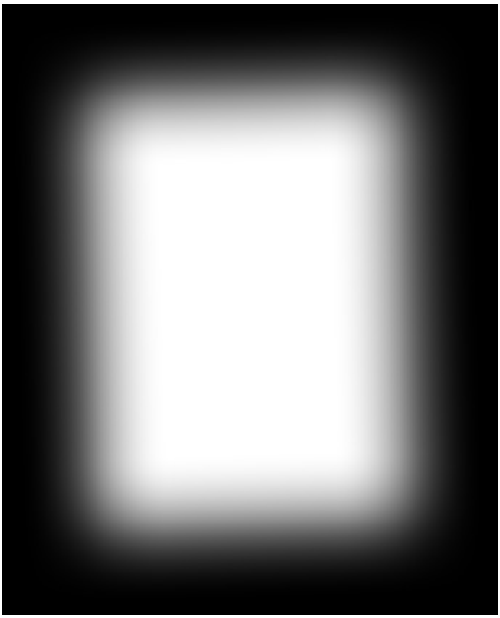
RUINS

Más mortal que el Laberinto del Rey Minos de Creta. Entre esta maraña de muros te esperan las criaturas más salvajes y crueles, el peligro acecha en cada esquina y las trampas son constantes.

Aunque aquí no nos suene mucho, T&E Soft es una compañía de un cierto prestigio allá por tierras niponas. Su renombre se debe principalmente a dos títulos: PEBBLE BEACH GOLF y HYDLIDE, un RPG de notable éxito que también tuvo su versión para *MSX*, *Master System* y en el 92 para *Mega Drive*. Esta última versión, que apareció en nuestro país casi de rebote, pasó completamente desapercibida por la simpleza de sus gráficos y sin que nadie se percatara de su extraordinaria complejidad y de algunos de sus buenos detalles. Por citar el más destacable de todos, este fue el primer juego en el que la acción transcurría en tiempo real, o sea, que si nos pasábamos un día entero jugando anochecía en el juego. Tras un largo y azaroso periplo, VIRTUAL HYDLIDE llega a *Saturn* (la coletilla Virtual o Virtuo parece algo de lo más recurrido en *32 bits*). En esta gran producción sólo encontraremos un fallo: la excesiva brusquedad de la rutina del movimiento. Esto podría

TRIAL DUNGEON

En medio de la solitaria pradera encontrarás cuatro rocas. Si te sitúas en medio de éstas, por arte de magia una plataforma descenderá hasta las profundidades de una cueva fantasma.



VAMPIRE'S MANSION

Draculín, Draculón te espera en esta mansión. Si tienes paciencia y utilizas bien tu ciencia hallarás pasadizos, pero antes deberás acabar con tus enemigos, unos seres bastante escurridizos.

estar debido a que este CD maneja una gran cantidad de gráficos simultáneos, que además son bastante complejos. Aunque no sea más que un RPG, este juego contiene algunos conceptos completamente novedosos y revolucionarios. Para empezar no existe un decorado fijo, es decir, que cada vez que iniciemos una partida, tendremos la opción de crear el mundo en el que transcurrirá la aventura. Esto ocurre de dos modos: en el primero será aleatorio y en el segundo crearemos el decorado introduciendo las letras que decidirán los elementos que formarán el mapeado. Los objetivos del juego son siempre los mismos, pese a que los escenarios sean completamente distintos. Los gráficos son espectaculares como pocos, y el detalle utilizado en los decorados es soberbio. La mayor virtud del juego está en la multitud de elementos que hacen creíble la atmósfera. Armas malditas que no permiten que las soltemos una vez empuñadas, el peso de los objetos, las magias, la inteligencia de los enemigos y otros detalles, hacen de VIRTUAL HYDLIDE un RPG a tener en cuenta por todos los usuarios de *Saturn*.

THE PUNISHER

ITEMS

TIENDA

SEGA
T&E SOFT
MEGAS • CD-ROM
JUGADORES • 1
VIDAS • 1
FASES • 1
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • SI

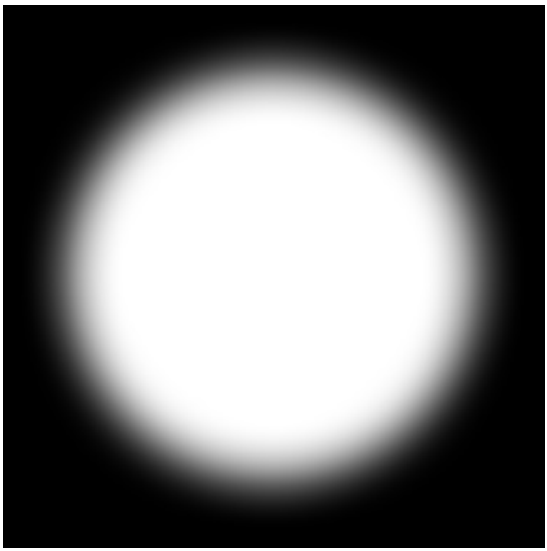
GRÁFICOS 89

MÚSICA 91

SONIDO FX 79

JUGABILIDAD 84

GLOBAL 86



Super JUEGOS

PARA TODOS

AÑO I - VOLUMEN I - N.º I - 175 pts.

REGALAMOS:
- Jakeka, "el suple"
- 15 estrategos electronicos
- Canguro, un juego super

BACKGAMON UN JUEGO DE FARAONES

ZAPP, PARA JUGAR CON TU ORDENADOR

LAS TRAMPAS DE DONKEY KONG

¿QUE FUE DE RICK, EL "BLADE RUNNER"

TRES, JUEGOS DE CARTAS, TRES

REPORTAJE

La revista que nos hizo soñar... y pudo reinar

Hubo un tiempo en el que acceder a una revista de videojuegos en España era misión casi im-posible, pero entonces surgió Super Juegos.

por Marcos García

Y no me refiero a la clá- un mes después, la mítica y sica Súper Juegos recordada Computer & Vi- de 1992, sino a la pu- deoGames. blicación editada por Manha- Ante este panorama na- ttan Transfers en 1984. En cional poco se podía hacer aquel momento, en nuestro que no fuera visitar tiendas país, apenas contábamos de informática o grandes al- con la revista ZX (nacida en macenes para observar bo- octubre de 1983) y dedicada quiabierto, y a ser posible a usuarios de Sinclair: ZX 81 toquetear, los ordenadores y ZX Spectrum; la legendaria y consolas del momento. O Micro Hobby aún no

existía adentrarte en bares y sa- y a Micro Manía le quedaba
lones recreativos en busca más de un año para visitar de la
última coin-op. Eran los quioscos. tiempos de descubrimien- En
Estados Unidos y Reino to, pasión y nuevas sen- Unido, la
historia era bien di- saciones. En mi caso, por ferente, los
norteamericanos ejemplo, caí rendido ante el ya presumían de
Electro- Zaxxon de ColecoVision en nic Games desde octubre El
Corte Inglés de Castella- de 1981, mientras que los na, me
pareció algo sublime británicos estrenaron su pri- y más allá de
todo lo que mera revista de videojuegos había experimentado
vi- >>

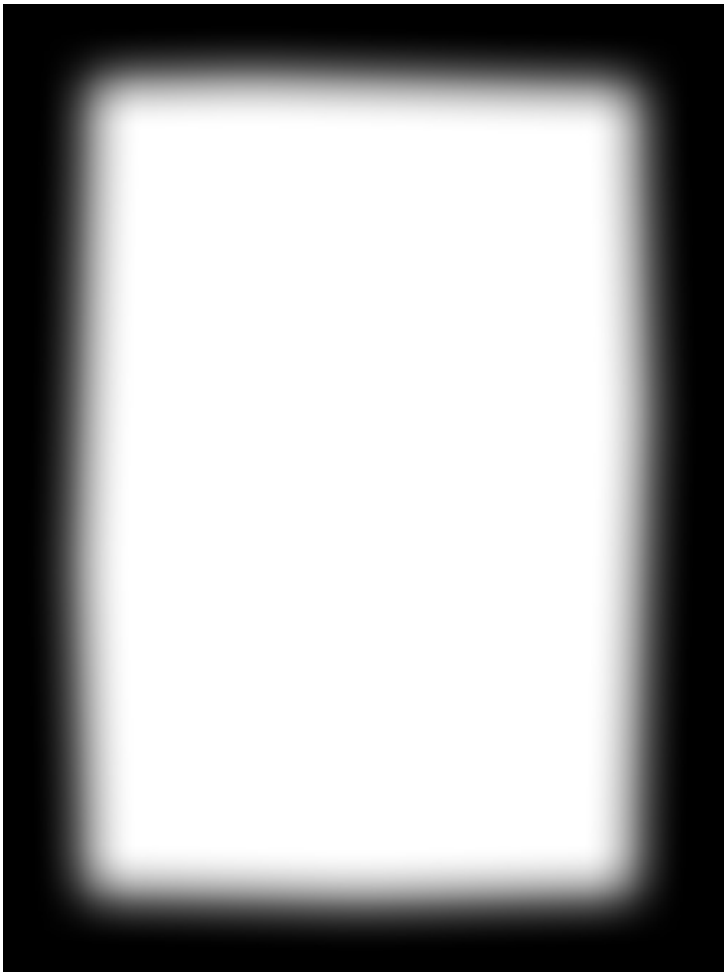
Super Juegos núm. 1: Donkey Kong

Esa portada legendaria del clásico de Nintendo muchos la tenemos grabada en la memoria. La guía de trucos de Donkey Kong de coin-op compartía protagonismo con Backgammon, tres juegos de cartas, un listado BASIC para VIC-20 del juego Zapp y un soporífero suplemento de 32 pá-ginas, Jakeka, con pasatiempos. Afortunadamente contaba con la sección Bit-Bit, donde analizaron Q*Bert y Boxing, entre otros, y Monitor, noticias en blanco y negro y color donde descubrimos el joystick Quickshot 318, la premiere de Dragon's Lair, el Sord M-5 o Dungeons & Dragons de Mattel. ¡Ay, qué maravilla de publicidades!

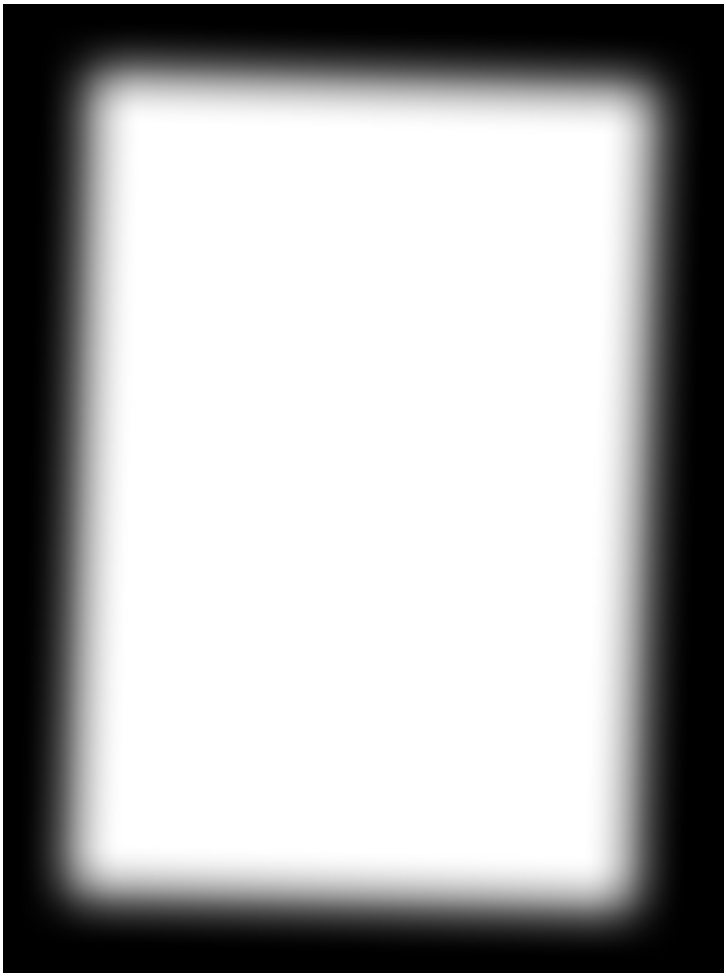
Super Juegos núm. 2: Phoenix

En mi opinión, la mejor portada. Phoenix, Popeye y Zaxxon compartiendo los

titulares principales junto a otro clásico como el Mah-Jong y el juego de regalo, Severiano. La diver-sidad al poder, era el lema de la revista. Continuaba la serie de relatos de Rick Deckard, se añadía un consultorio (Wal-kie-Talkie) y nuevas variantes del Dominó. Los amantes del videojuego disfrutamos con la guía de Phoenix, los análisis de Zaxxon y Popeye. Y con Dédalo, un juego de laberintos en formato BASIC para Spectrum. Monitor nos dejó boquia-biertos con las 3D Imager de Vectrex, la pizarra electrónica de Atari, el Bigtrak de MB o el Rocky de ColecoVision.

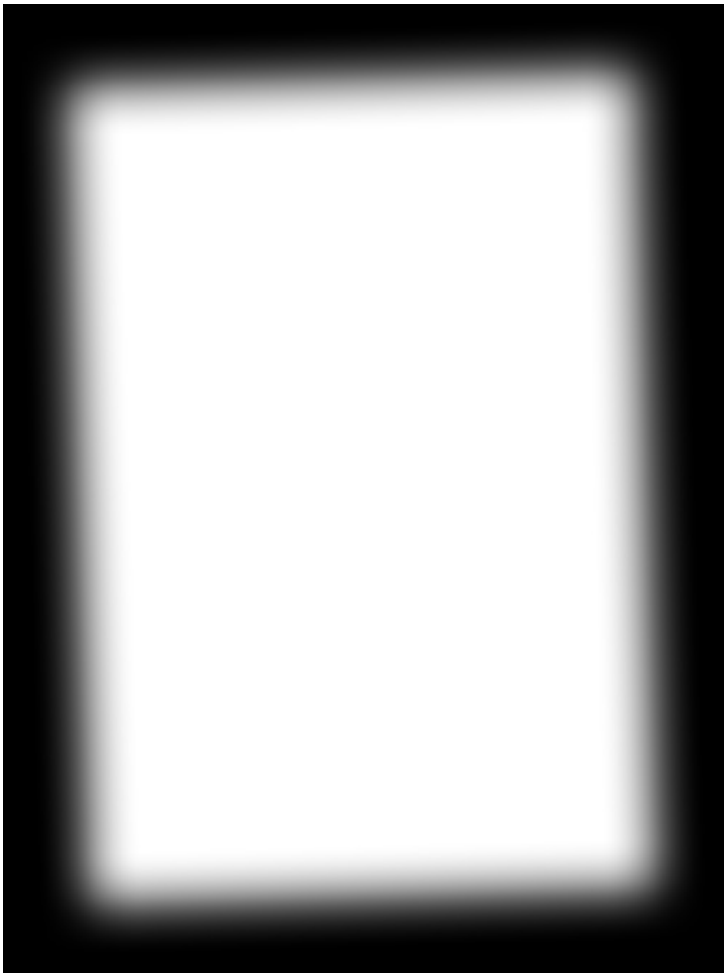


Super Juegos núm. 3: El Retrono del Jedi

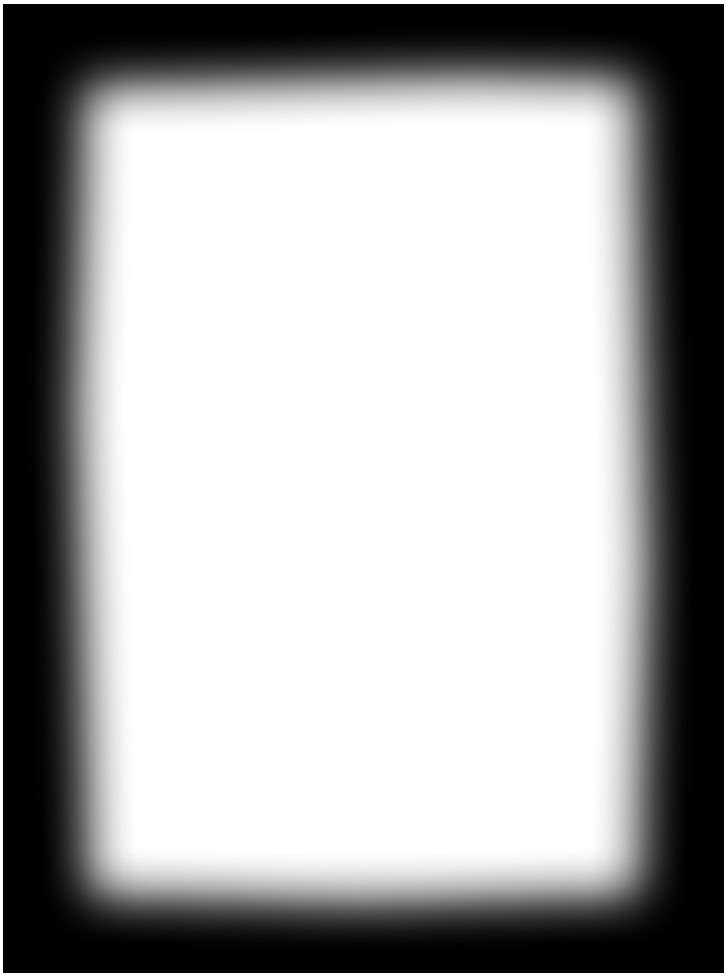


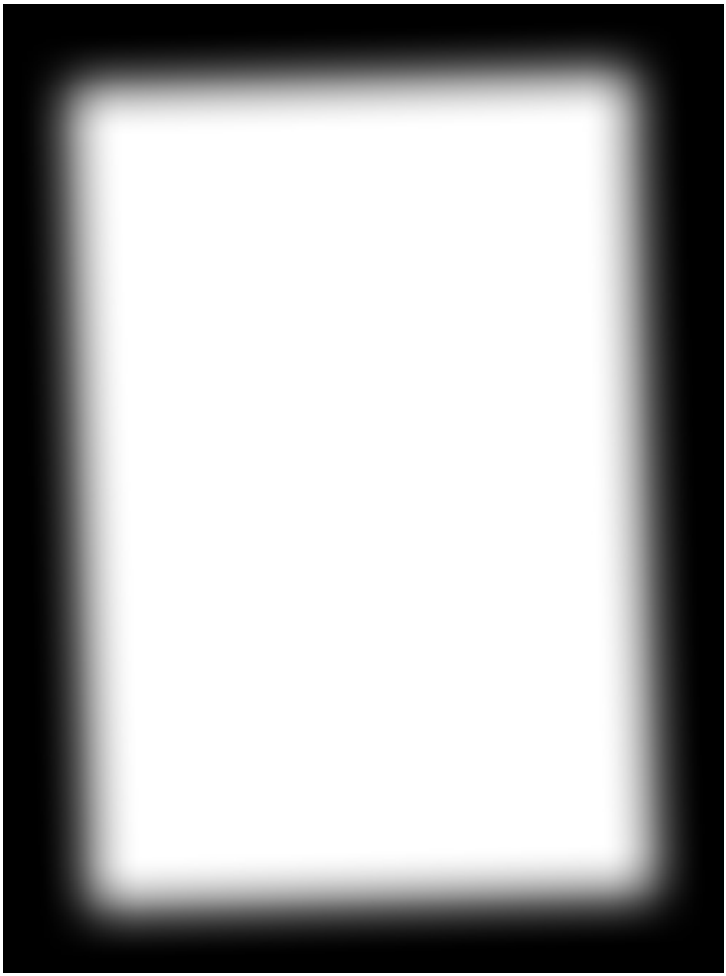
Otra portada inolvidable: Darth Vader, la guerra Irán-Irak, un pitufo y dos jugadores de Pente. ¿Es posible superar este bodegón de emociones? Claudia Tello analizaba El Retorno del Jedi para Atari 2600, Pitufo de ColecoVision y Tennis de Intellivision. La guía de consejos y trucos se dedicó esta vez al clásico Defender, mientras que la sección Monitor nos sorprendía con el lápiz óptico de Vectrex, el comecocos de tablero, Pole Position para Atari 2600 o el impresionante Galaxy Invader 1000 de Proeinsa. También destacaba el reportaje de Eduardo Salvatierra sobre coleccionismo de videojuegos y el listado BASIC de El Gran Ski para C64.

Super
JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I
VOLUMEN I
Nº3 - 175 pts.
VIDEOGAMES
El retorno del Jedi,
Pitufo, Tenis, Race
¡PRIMICIA!
EL JUEGO DEL "PENTE"
RICK DECKARD
BUSCA UN TESORO
PARA TI
"SKI" PARA EL
COMMODORE 64
ESTRATEGIA:
LA GUERRA
IRAK-IRAN
¡GRATIS!
JAKEKA



Super
JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I - VOLUMEN I - N.º I - 175 pts.
REGALAMOS:
- Jakeka, "el suple"
-15 estrategos electronicos
- Canguro, un juego super
BACKGAMON
UN JUEGO DE FARAONES
ZAPP, PARA JUGAR
CON TU ORDENADOR
LAS TRAMPAS
DE DONKEY KONG
¿QUE FUE DE RICK
EL "BLADE RUNNER"
TRES, JUEGOS DE CARTAS, TRES





REPORTAJE

sualmente hasta excesivo, pero su contenido
ese momento, un autén- sí era algo limitado: 64 pá-
tico pellizco de futuro en el ginas, la mitad dedicadas a
tejido lúdico de los ochenta. pasatiempos y casi todas en
Pero volvamos al tema blanco y negro. Incluso así,
editorial, ya que era bastan- sus artículos eran fascinan-

te desolador no poder en- te y exploraban el mundo
contrar información sobre tu de los juegos en toda su ex-
pasión favorita. Fue enton- presión: desde clásicos de
ces, en la primera mitad de tablero y cartas hasta video-

Secciones de una revista multidisciplinar

Desde la idea a la consola

HISTORIA DE UN VIDEOJUEGO

El grafismo, el sonido y la acción de todo videojuego es el resultado de muchas horas de trabajo de un complejo equipo de personas y ordenadores que sintetizan en un cartucho una larga historia.

Antes de que el cartucho de un videojuego llegue a las manos y la diversión con él, muchos técnicos y aparatos de alta tecnología han intervenido para que sea posible. Sin embargo, el proceso que va desde su nacimiento hasta su lanzamiento no difiere de otros productos en los que interviene la imaginación. Todos comienzan con una idea. Lo que viene después es casi como una película.

Se enciende la lamparita

La mayoría de fabricantes de videojuegos suelen recibir miles de cartas al año con fantásticas ideas para llevar a cabo. No obstante son muy pocas las que llegan al final de la meta y no porque todas las demás sean malas. Puede suceder que muchas de ellas sean demasiado complicadas para los equipos que existen ahora y que allá en el futuro vean la luz.

Este punto es el que determina que toda idea para desarrollar un videojuego, pueda ser aquella en sus diferentes aspectos (personajes, acción, etc.). Este es el mismo método empleado para presentar la idea de una película y esta recibe el nombre de **storyboard**. El storyboard de un videojuego se parece a una tira de dibujos animados. Debajo de cada uno de estos dibujos se incluye una explicación de lo que sucede, incluyendo todas sus posibilidades. Es decir si este personaje ataca a otro, si destruye tal o cual chisme, la reacción que produce tal acto, etc., todo señalado en detalle hasta el final de la acción. El diseñador debe saber todo lo que se puede y lo que no se puede hacer.

De modo que el inventor tiene que tener no solo la idea sino los suficientes conocimientos técnicos -también intuición- para saber si se la puede llevar a cabo o no. Una idea fantástica y original no tiene ningún sentido si técnicamente no es posible.

En este sentido es muy importante que al hacer el **storyboard** se analicen por un lado aquellos cinco sistemas que lo perfeccionarán a corto plazo.

Diseño y programación

Una vez que la empresa se ha convencido de que la idea puede ser un éxito, pone a disposición del "inventor" un equipo de diseño y le da su apoyo financiero y tecnológico. A partir de este momento se pone en marcha el mismo mecanismo que puede hacer de un videojuego un éxito como el Commocaos, el Elevator, el Zaxxon, el Super Cobra, etc., o un fracaso.

Durante meses se programa el juego ideado en un equipo de video-animación gráfico controlado por microprocesadores. Lo que se hace en realidad es animación por ordenador o sea lo mismo que se hizo en la película "Tron". Para esta operación se emplea un lenguaje de ordenador determinado (ver S.I.n.º 4), y los programadores traducen los conceptos ideados por el inventor.

Esta fase del proceso lleva mucho tiempo debido a la complejidad de los programas y también a la revisión y corrección de errores para que todo funcione a la perfección.

Funcionamiento

Para que el videojuego funcione el equipo de trabajo debe realizar un gran esfuerzo cuya complejidad recoluere su subdivisión en tres grupos, hardware, software y de conceptualización.

El hardware, en el caso de los videojuegos, es el cerebro, la máquina de callo o la consola, es decir, los circuitos, los chips y todo lo que entra en este artefacto.

El software es el programa de ordenador escrito y que una vez insertado dentro del hardware hace que el juego funcione.

La conceptualización refiere a la persona o personas a quienes se les ha encendido la lamparita.

Pero mientras los técnicos ponen a punto el videojuego para que salga perfectamente en pantalla, otros departamentos de la fábrica se encargan de la confección del gabinete o cartucho prepiamente dicho, su envoltorio (caja) y presentación. Cuando todo está a punto, puede decirse que ya ha nacido la estrella, es decir el videojuego.

Pero, aunque el videojuego esté listo: la empresa aún no lo lanza al mercado. Como ha de fabricar en masa el cartucho, antes verifica los aspectos externos y el grado de aceptación de los jugadores. Estos son en definitiva los verdaderos jueces de un videojuego. Para esto la empresa, en el caso de los máquinas de calle, pone a prueba en determinados lugares secretos y sin nombre alguno, a los nuevos juegos. Estas precauciones son realmente necesarias, ya que el proceso de fabricación, antes de su producción masiva, puede costar entre medio millón y tres millones de dólares. Y por supuesto nadie está dispuesto a que alguien robe una idea tan cara y menos si resulta, como se espera, exitosa.

Por otra parte, hay que señalar que los sistemas con los que se trabaja actualmente en un futuro próximo se harán más accesibles para la mayoría de los programadores o aficionados. En este sentido cabe esperar que en pocos años cualquiera que sea capaz de inventar un videojuego, también pueda fabricarselo.

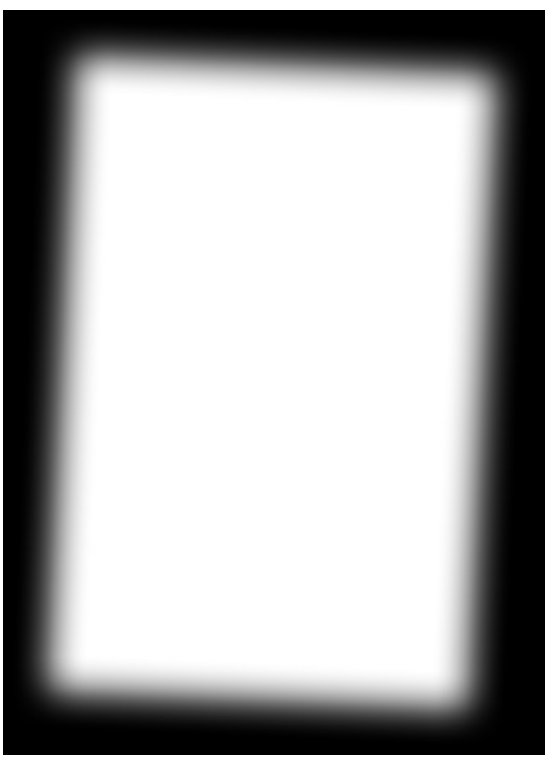
Por Eduardo Salvatierra

54 55

Al tratarse de una revista dedicada a los juegos en su más am-

plia expresión, no todo su contenido era del agrado exclusivo del

aficionado al videojuego. Sin embargo, una de las secciones más



fascinantes era Bit-Bit, donde Claudia Tello Helbling analizaba

los videojuegos más recientes. La sección Monitor presentaba las novedades del momento, desde una flamante consola portátil hasta el Bigtrak de MB. Las guías de trucos y consejos para las recreativas eran una auténtica joya, al igual que algunos de los reportajes que se publicaron en los últimos números.

1984, mayo o junio, cuando apareció Súper Juegos

juegos de consola, ordenadores, handhelds, recreativas, Para Todos en los quios- juguetes electrónicos e incos, con una llamativa por- cluso listados en BASIC. Sin tada de Donkey Kong en la duda, mis secciones favoritas que también hacían acto de aparición los “protas” de Fro- primigenios de videojuegos; gger y Q*Bert, entre otros. Monitor, noticias de todo Era imposible resistirse: tipo; y las guías de trucos

aquel titular de “Las trampas de recreativas. A esto había

de Donkey Kong” resultaba que sumar unas cuantas pá-demasiado sugerente. Su ginas de publicidad legen-precio, 175 pesetas, no era darias, de esas que no te > >

31

Super Juegos núm. 4: El Señor de los Anillos

Hay que admitir que las portadas de la primigenia Súper Juegos eran tan atractivas como sugerentes. El auténtico protagonista del número cuatro fue The Quest for the Rings para Magnavox Odyssey 2/Philips Videopac G7000, un juego inspirado en El Señor de los Anillos que combinaba tablero y pantalla. Los amantes de las reviews disfrutaron con clásicos como Super Cobra, Donkey Kong, Turtles y Dragon Attack. Por su parte, Monitor nos dejaba boquiabi-ertos con más páginas y nuevas maravillas: Commodore 64, Quickshot III, Batalla Naval o el Spectravideo SV-318. Mención especial al reportaje de aprender a programar.

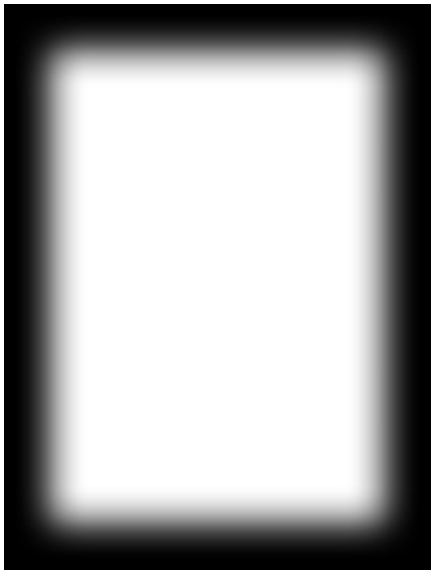
cansabas de mirar y releer después perdí la pista de la día tras día, especialmente publicación, sin saber muy las de CBS ColecoVision, In-bien por qué. Súper Juegos tellivision o Vectrex. Para Todos apenas nos

Con aquel primer Súper duró ocho meses, con pro-

Juegos, el daño ya estaba mesas incluidas de un hecho: por fin había una noveno número que jamás excusa mensual para visi- vio la luz. En estos últimos tar el quiosco. Compré los meses de existencia, la cuatro primeros números, editorial barcelonesa Man-que aún conservo, aunque hattan Transfers, tam- > >

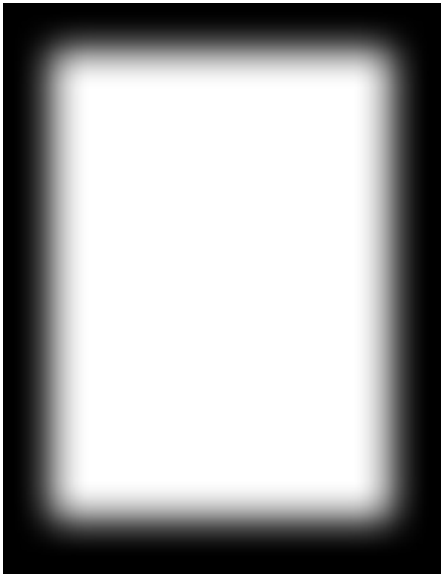
Otras revistas pioneras de los ochenta

La primera revista de videojuegos, Electronic Games, se lanzó el 29 de octubre de 1981 en Estados Unidos, aunque sus fundadores ya habían escrito en una columna llamada Arcade Alley en la revista Video desde el verano de 1979. Un mes después, en el Reino Unido nacía Computer & VideoGames, que vio cómo sus quioscos sumaban Sinclair User en abril de 1982 y Your Sinclair en diciembre de 1983. En España, la revista ZX apareció en octubre de 1983, pero fue necesario esperar unos meses más para el na-cimiento de Súper Juegos Para Todos y dos auténticos fenómenos sociales y lúdicos: MicroHobby en noviembre de 1984 y Micro Manía, ya en mayo de 1985.



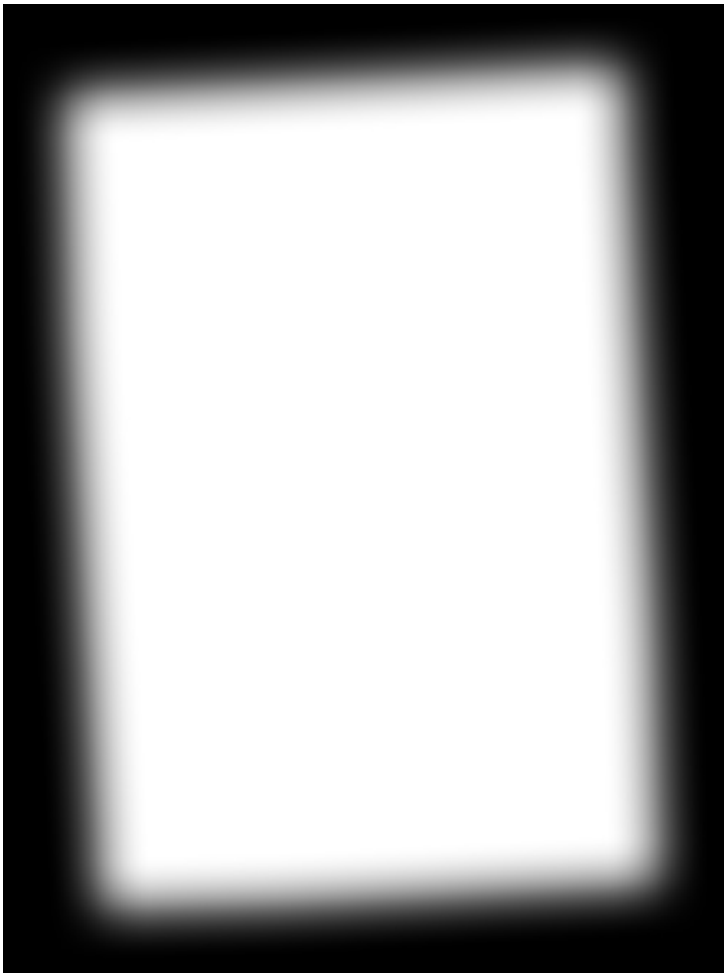
NOVEMBER 1981
75p
COMPUTER & VIDEO GAMES
THE FIRST FUN COMPUTER MAGAZINE
SPACE INVADERS!
TAROT
Games and Programs for Pet, Apple, Tandy, Sinclair, Nascom, Vic, plus many more
SOLVE THIS AMAZING PUZZLE AND WIN A VIC COMPUTER
CHRISTMAS TOYS
Avoid the 5-day wonders
PLUS
CHESS & OTHELLO
ADD GRAPHICS AND SOUND
LEARN PROGRAMMING
and much, much more
WIN YOUR OWN ARCADE GAME

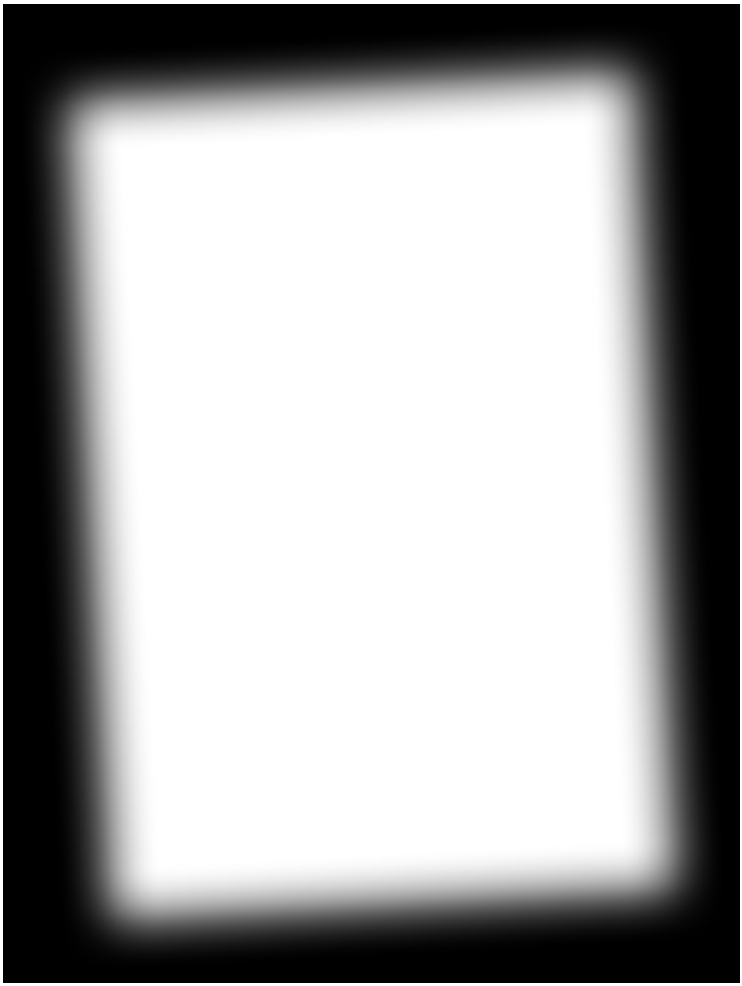
MICRO
Manía
Año I-Nº1
Sólo para adictos
250 Ptas.
ELIGE TU FORMATO
Los "modos" de presentación visual en el AMSTRAD CPC 464
SPECTRUM: COMO SE PROGRAMA UN JUEGO
MSX: El imperio contraataca
ENCUENTRA EL BYTE ENMASCARADO
Y GANA UNA CAMARA POLAROID
JET SET WILLY: ANALIZADO A TOPE



MICROHOBBY
SEMANAL
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR
AÑO I - N.º 1
95 PTAS.
NOVEDAD
APARECE POR SORPRESA UN NUEVO SPECTRUM
COLECCIONABLE
EL BASIC DE PRINCIPIO A FIN
UN PROGRAMA QUE COPIA TODO
¡Y NO OCUPA MEMORIA!
HARDWARE
INSTALA UN 'RESET' EN TU SPECTRUM
¡PARTICIPA!
15.000 PTAS. POR TU PROGRAMA
CONSULTORIO
RESUELVE TUS DUDAS TODAS LAS SEMANAS
¡REGALAMOS UN QL CADA MES!

Programas/Juegos/Montajes/Análisis del BASIC
AÑO I / Nº. 1 / 83 - 200 Ptas.
LX
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR
2ª edición
EL NUEVO MICRODRIVE



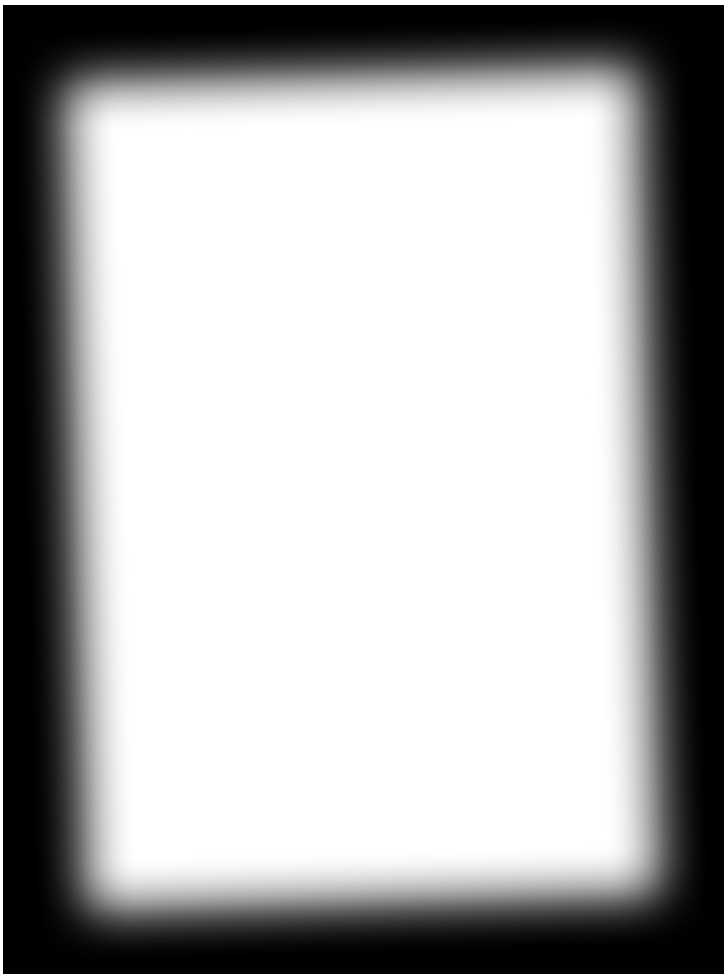


REPORTAJE

Super Juegos núm. 5: Zaxxon y Decathlon

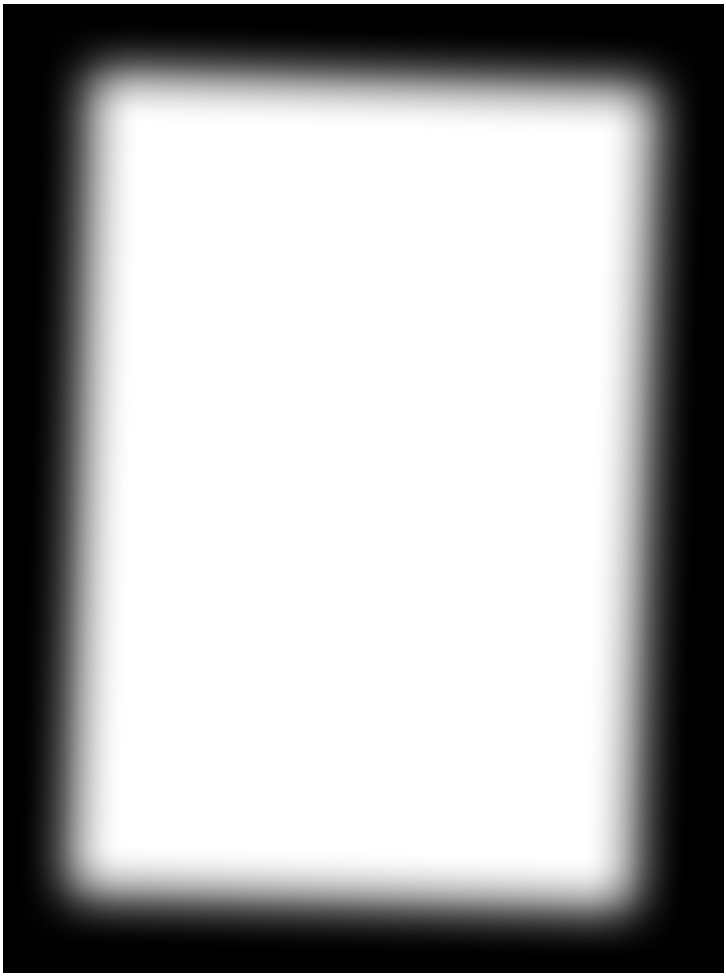
El gran Zaxxon dominaba otra portada resultona, con referencias al Decathlon de Activision. Este juego compartía reviews con Donkey Kong Jr., Clean Sweep y Black Jack Poker. La guía se centraba en el shoot'em-up isométrico de Sega, mientras que dos interesantes reportajes explo-

raban el proceso de creación de un videojuego, desde la idea original hasta la pantalla, y desvelaban los secretos de los Wargames. Se estrenaba Bazar, una sección dedicada a juegos de tablero y en Monitor nos sorprendieron con el inquietante Stack Light Rifle para ordenador, Laberinto de Congost, Baseball de Mattel y un juego para BBC Micro.



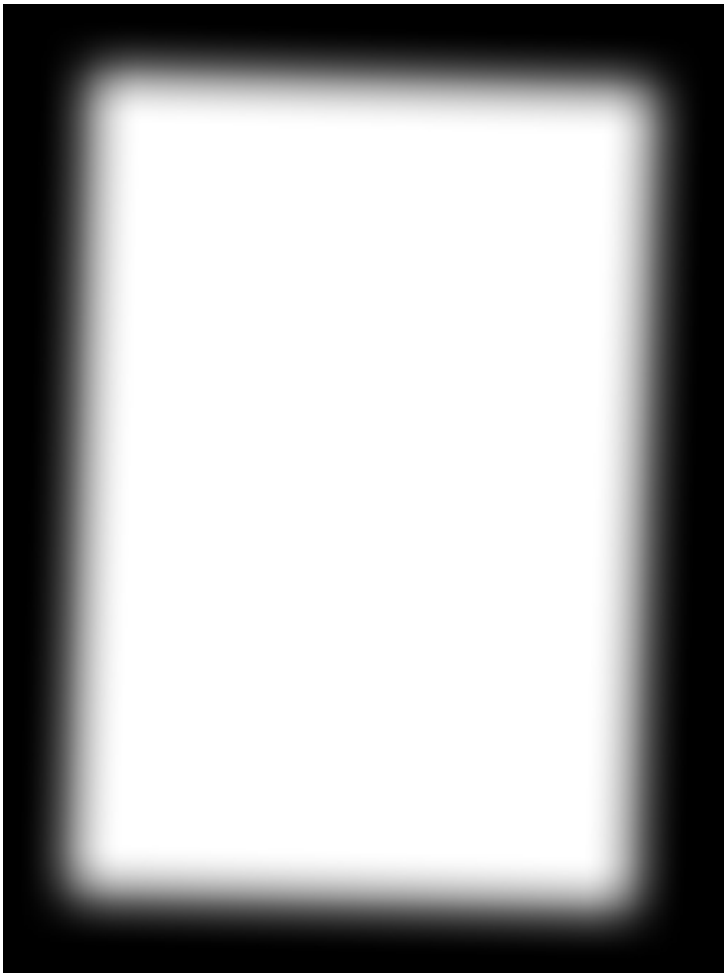
Super Juegos núm. 6: Pitfall

El aventurero de Activision sirvió como excusa para ampliar páginas en la revista... y también el precio, que subió de 175 a 225 pesetas. La estrella del número fue el reportaje sobre Sonimag, donde los videojuegos consiguieron su propio espacio en la feria, con juegos de Activision, la Videopac Jet 47 de Radiola, el robot Verbot, el Oric Atmos 48K, el módulo 3 ADAM de CBS ColecoVision y el Sinclair QL. También destacaron reportajes sobre juegos de rol y de cómo son y cómo funcionan los videojuegos, junto a reviews destacadas de Time Pilot o Narzod, la guía de Pitfall y noticias del Atari 800XL, la coin-op de Tron y Venture para ColecoVision.



Super Juegos núm. 7: El Arcón del Pirata

Portada algo random, dedicada a uno de los juegos de regalo



de la revista, El Arcón del Pirata, acompañado por Autopis-

ta Loca. La sección Bit-Bit repasaba novedades de la época: Nightmare, Bedlam, Mouse Trap, Caverns of Mars, Step Up y Wonder Hole. En esta ocasión, se presentaron tres reportajes: uno sobre MSX, otro sobre juegos de aventuras y un tercero dedicado a David Crane, “el papá de Pitfall”. Monitor sorprendía con más páginas llenas de novedades, como el módulo de expansión con trackball de ColecoVision, un módem para C64 y Alibaba and 40 Thieves para MSX. En esta ocasión, la guía se centró en Kangaroo.

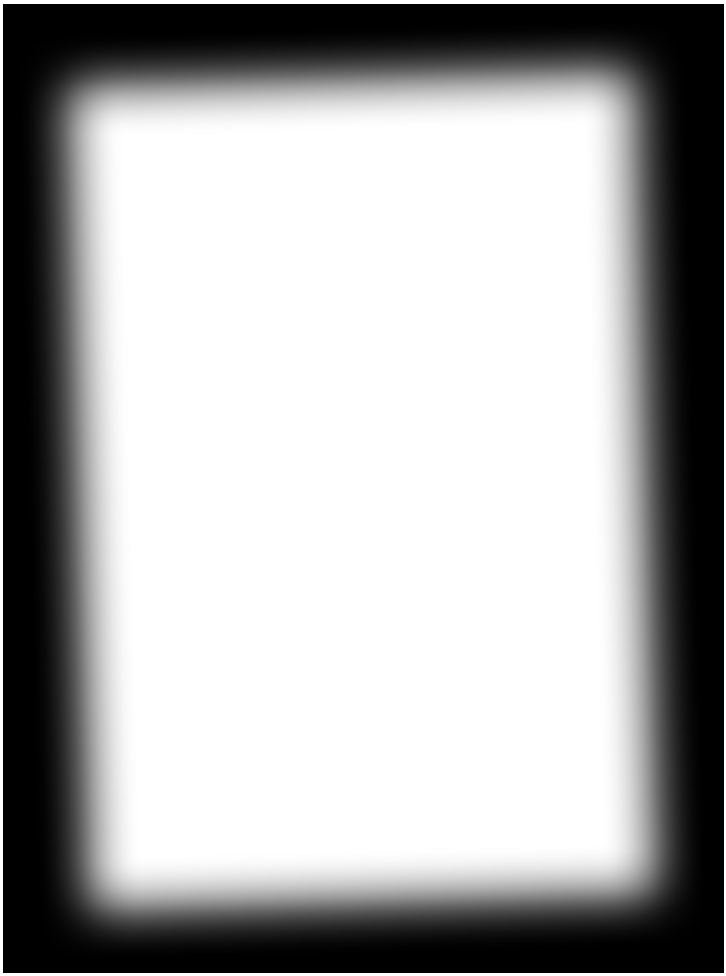
A nivel personal, he de decir que la publicidad de Súper Juegos fue tan importante como el propio contenido. En particular, la página de CBS ColecoVision, que condensaba tanta información en tan poco espacio que fue algo que leí y releí docenas de veces. Sin em-bargo, sería injusto no mencionar también aquellas publis de Intellivision, Vectrex, Frog-ger, Spider-Man, Q*Bert, Videojuegos Philips, Spectravideo o el ordenador Sord M-5.

bién lanzó al mercado MSX fuerzas renovadas. Un efí-Extra, revista dedicada al mero pero intenso recuerdo estándar MSX que logró que nos hizo más llevadera mantenerse 45 números. la travesía hasta la aparición

Es por eso que queremos de MicroHobby y Micro

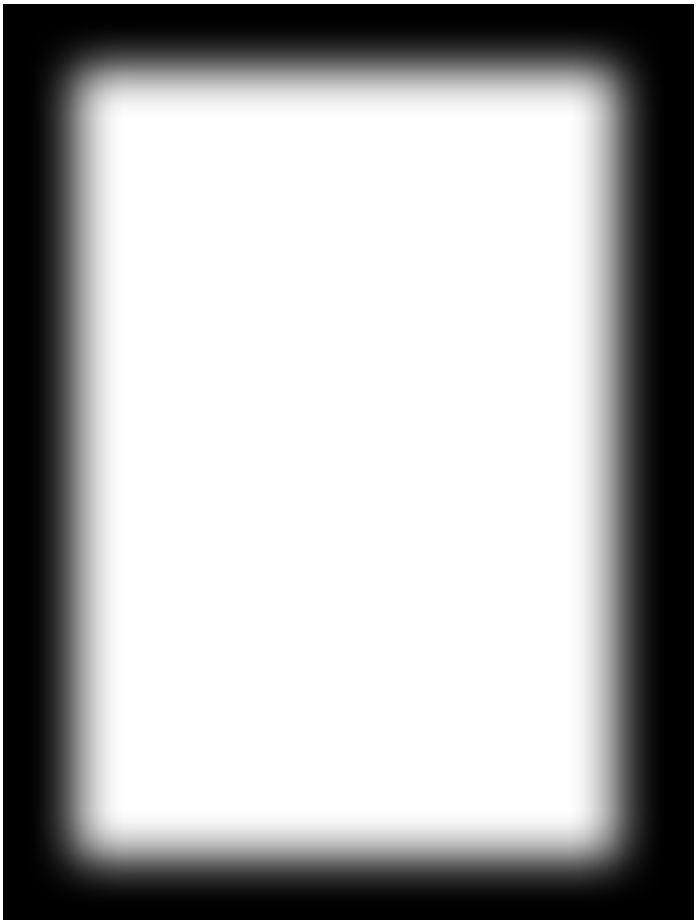
rendir un homenaje a una pu- Manía en 1984 y 1985, o la blicación que nos hizo soñar irrupción de muchas otras y mirar al cielo pixelado del publicaciones inglesas en la

videojuego con España de los 80. P



Super Juegos núm. 8: Pole Position

El último número llegó con otra gran portada, con Pole Po-sition y Ghostbusters despidiendo la publicación… aunque se anunciaban contenidos para el siguiente número. Las pri-meras páginas destacaban al Trivial Pursuit, mientras que en Bit-Bit aparecía la información “de la buena” con análisis de Mr. Do, Ghostbusters, Computer Billiards y el ya men-cionado Pole Position. Los reportajes estaban dedicados a Lucasfilm y la introducción a la programación, junto a la guía de Dig Dug y las siempre fascinantes novedades de Moni-tor, que mostraba un enfrentamiento entre Decathlon, Daley Thompson’s Decathlon y la coin-op Hyper Olympic.



MB VIDEO

VECTREX

SENSACION 1983

DE MB-VIDEO YA ESTA EN ESPAÑA

VECTREX es el único sistema que trae un cassette de juego incorporado: **"Mine Storm"**, un juego dinámico y excitante. **MB** dispone de una amplia gama de video juegos en cassette, porque desarrolla permanentemente nuevas ideas en el campo didáctico y recreativo.
VECTREX, de **MB**, el primer video juego compacto, totalmente independiente del televisor, que trae emoción, placer y satisfacción a casa.

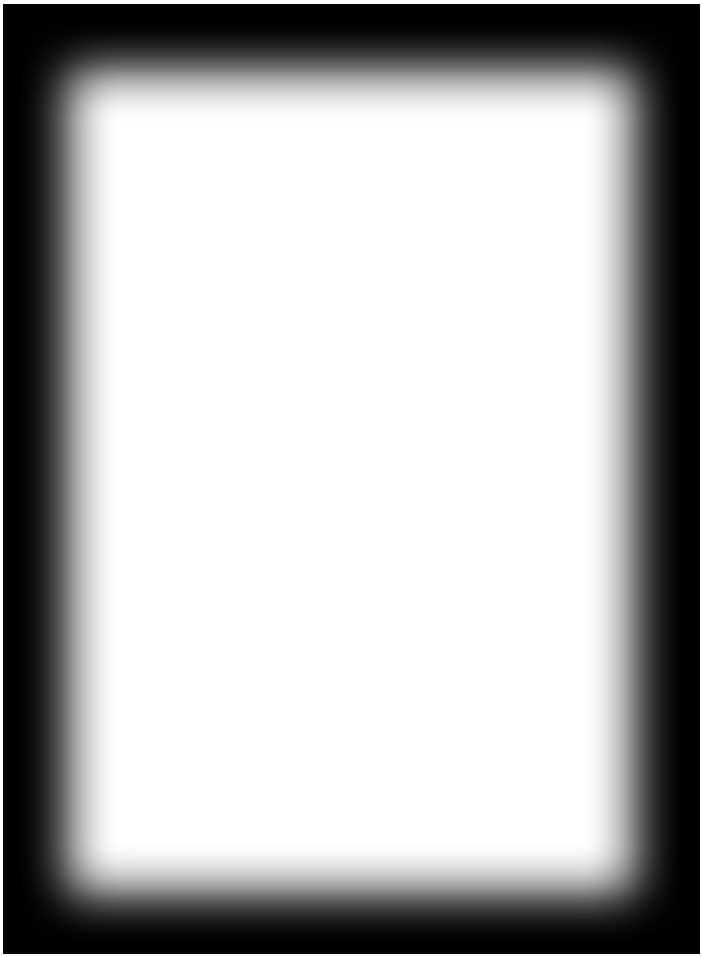
MB VIDEO presenta **VECTREX**, el primer sistema de video juegos recreativos, totalmente autónomo e independiente del televisor.
VECTREX es un descubrimiento apasionante que brinda a la familia, en el hogar, innumerables posibilidades de entretenimiento y diversión.
Sin necesidad de utilizar el televisor, porque **VECTREX** incorpora una pantalla vector de 9" en diagonal, para que usted pueda disfrutar de la emoción de los juegos recreativos reales, con gráficos más nítidos y sonidos inalcanzables por los sistemas de video juegos convencionales.
VECTREX ofrece una gran maniobrabilidad, gracias a su panel único de mandos que incoroora una palanca autocentrada que le permite un giro de 360°. Este panel de mandos, acoplado a la unidad, va unido a ésta a través de un cable de 1'25 mts. de longitud para dar al jugador una máxima libertad. La unidad también viene dispuesta para que le sea acoplada una segunda consola de mandos. Además, la pantalla vector de 9" le permite el efecto tridimensional que aumenta el realismo de los juegos.

ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL VECTREX

Altura 365 mm. Ancho 228 mm. Fondo 279 mm. Peso 15 lbs. Voltaje 220 voltios	Fuerza de entrada 30 W Fuerza Audio 1,5 W Tamaño Pantalla 9" (Diagonal) Tamaño Altavoz 3" (Redondo)

ESPECIFICACIONES DE "SOLID STATE"

17 circuitos integrados 8 transistores	30 diodos Microprocesador de 8 bits.



El nuevo sistema de ordenador y de juego

CBS COLECO VISION

Sorprendente realismo audiovisual

El novísimo sistema CBS ColecoVision aporta la máxima calidad gráfica en la pantalla, con un mayor grado de definición y un espectacular y realista tratamiento de los efectos sonoros, sólo comparables en calidad a las pantallas existentes en las salas recreativas (*).

Este avance tecnológico ha sido posible gracias a los potentes microprocesadores que llevan las consolas de juego de CBS ColecoVision. Su microprocesador de 16 K RAM y 32 K ROM tiene más capacidad que el de los otros sistemas de videojuegos que existían con anterioridad y más potencia que la mayoría de los ordenadores personales básicos.

(*) Por esto los videojuegos de CBS ColecoVision son tan asombrosos y divertidos.

Una amplia colección de super juegos

Con CBS ColecoVision usted dispone de una gran variedad de emocionantes cartuchos de videojuegos que han sido previamente experimentados en salones recreativos.

Cada cartucho va provisto de microcircuitos muy perfeccionados, de gran memoria, y una vez conectado a la consola CBS ColecoVision, dotada de un auténtico ordenador, producen un realismo y un reto a sus reflejos que harán de usted un experto en juegos electrónicos.

Para aprovechar un juego al máximo, usted cuenta con mandos rápidos, sencillos y fáciles de manejar. La consola CBS ColecoVision lleva dos mandos que controlan 8 direcciones de movimientos y 2 pulsadores independientes para abrir fuego, además de 12 teclas digitales para seleccionar número de jugadores y grado de dificultad de cada juego.

Capacidad de expansión en el futuro

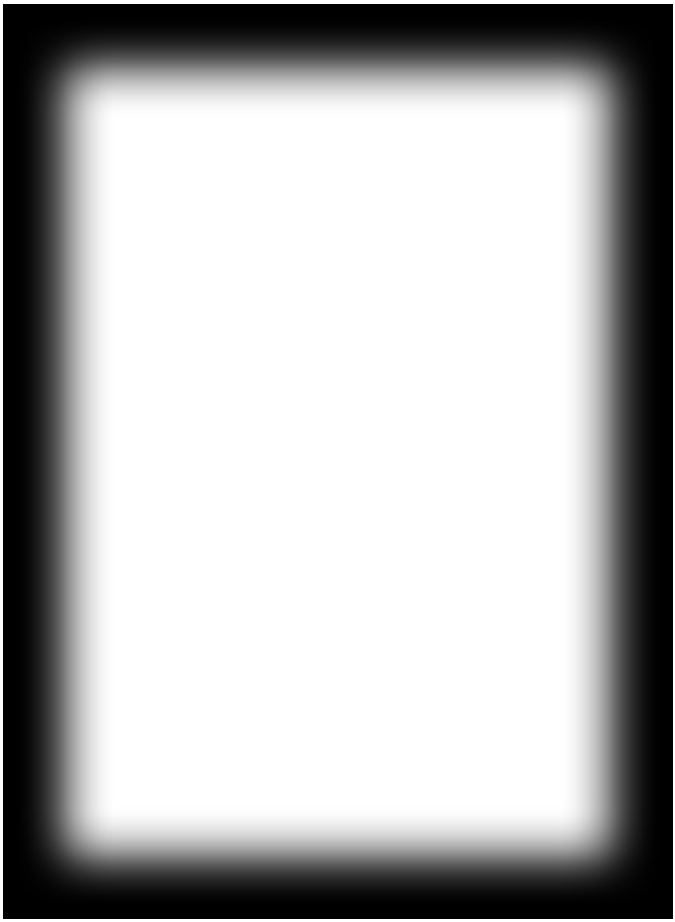
Cuando usted adquiere la consola CBS ColecoVision, ya tiene la base de un completo sistema modular de grandes prestaciones que crecen con el tiempo. Porque la consola contiene el "interface" que le permite desarrollar futuras actividades. En estos momentos, ya existen disponibles dos módulos de expansión para juegos y un tercer módulo que completa el ordenador familiar que pronto llegará a Europa.

El Módulo de Expansión nº 1, llamado "Convertidor", le permite jugar en la consola CBS ColecoVision con todos los cartuchos sistema Atari 2600. Con este módulo usted tendrá acceso a una amplia gama de videojuegos.

El Módulo de Expansión nº 2 es una unidad de conducción compuesta por volante, tablero de instrumentos y un pedal acelerador. Este módulo permite jugar con los apasionantes cartuchos de carreras de CBS ColecoVision. (Con el módulo se entrega el desafiante cartucho "Turbo").

El Módulo de Expansión nº 3 está compuesto de expansión de memoria, con lo que el ordenador alcanza 80 K RAM (ampliables a 144 K RAM), impresora de alta calidad con programa paquete de textos incluido y teclado profesional, que le convierte en un ordenador completo, potente y fácil.

Estos módulos de expansión conforman un completo sistema diseñado por CBS Electronics que supone la mejor introducción en el mundo del ordenador a la vez que un entretenimiento al más elevado nivel.



Baloncesto
Tenis
TRON Discos mortales
Polis y cacos
INTELLIVISION
LOS VIDEOJUEGOS MAS INTELIGENTES
Invasión extraterrestre
Fútbol
Esta es una de sus ideas.
BurgerTime
31550
Otras ideas inteligentes de Intellivision son:
El Halcón Espacial, Caza nocturna, Caza submarina,
Ranas cazadoras, Utopia, Reversi, Ruleta, Polis y
cacos, TRON Discos mortales, Burguer Time, etc...
INTELLIVISION
de MATTEL ELECTRONICS
VIDEOJUEGOS INTELIGENTES
unilec, s.a
Tarragona, 177 - Barcelona-15
Delegación en Madrid: Añastro, 15 - Madrid-33

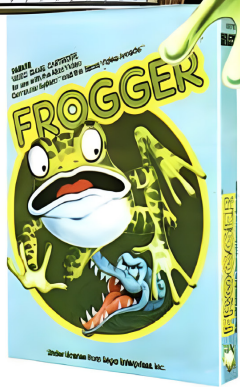
REPORTAJE

EL NUEVO VIDEO JUEGO PARKER. ¡PARA SALTAR DEL SILLON!

Ahora puedes llevarte a Frogger contigo a casa y jugar con ella en tu propio televisor.

La pobre se encuentra ante una frenética autopista de cinco carriles, con veloces coches y camiones circulando en ambas direcciones. ¡Cuidado! cuando la música pare, el tráfico comenzará a rodar.

¡Vigila! ¡cada salto de la rana Frogger puede ser el último!



Si consigues que atraviese la autopista, has de enfrentarte al peligroso río lleno de hambrientos cocodrilos, traidoras tortugas y serpientes comedoras de ranas.

¡La rana Frogger no puede nadar!

¿Podrás evitar que Frogger se hunda en las profundidades?

Apresúrate, y lleva a la rana Frogger sana y salva a su casa.

¡Ahora está en tu mano!

PARKER
VIDEO JUEGOS
ODIAN DEJARTE
GANAR

Quiero recibir información sin compromiso sobre los Video-juegos Parker y ser socio, gratis, del Parker Video Games Club.
Tengo una consola ☐ Atari ☐ Philips
Nombre .....
Dirección ..... D.P. .....
Ciudad ..... Edad .....
Provincia .....
Enviar rellenado a Video Juegos Parker Apdo. 9.501 Barcelona

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las páginas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“¿Un RPG para NES

de Hazeldado?”

En su momento pasó desapercibido, pero con el transcurrir de los años ha ido cogiendo su

H **verdadero sitio entre los mejores RPG.** ubo un momento en el argumento de la peli y el el que eso de ser un diseño de su mundo pero no juego de Zelda no rematé la faena. significaba lo que hoy en día. Viendo la nota que le puse

En los primeros tiempos de es evidente que me quedé

por hacerse y entre tanto lanza- pero viendo cómo quedó José Luis Sanz miento aparecían excepcio- NES, su fórmula estaba por corto. Y no seré tan osado,

este Willow de Capcom y el

nes sonadas como esta. año de su lanzamiento cabe

Willow fue uno de esos preguntarse si no fue Ninten-

cartuchos. Lo lanzó Capcom do la que se inspiró en este en 1989 y cuando realicé la cartucho para aquel The

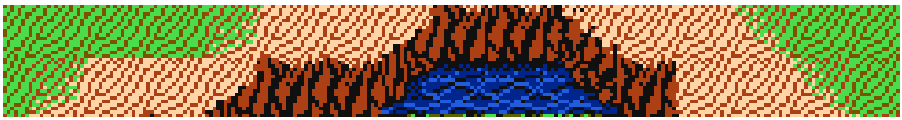
review para Hobby Con- Legend of Zelda A Link to

solas ya me pareció un the Past de SNES y los si-juegazo y estoy convenci- guientes de Game Boy. do de que fue él el que vino ¿Así que podemos decir

a marcar parte del camino que es Willow un RPG de que luego veríamos en las “Hazeldado” o tal vez son principales sagas de la los Zelda los juegos de época. Valoré su puesta “Hawillowdado”. Aquí deja-

NES / NASA P en escena, eso de seguir mos la pregunta...

AJUSTE DE CUENTAS



VIEJA NOTA 75 87 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA

El análisis original se publicó en el número 7 de Hobby Consolas, el del mes de abril de 1992.

8
E 9610
MP 96
HP 152

5
E 2410
MP 85
HP 70

15
E73020
MP 223
HP 236

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

LA ERA DE LA MAGIA

WILLOW

Su vida había sido de lo más normal hasta que el Gran Mago de la tribu de los Nelwins le pidió que salvara al mundo de las malignas zarpas de la hechicera Bavmorda. Fue un momento muy delicado. Y aunque a primera vista le pareció algo imposible de aceptar, no dudó en pararse a pensar sobre las posibilidades de triunfo. Su vida o la del mundo. Y examinó los pros y los contras.

Sabía, por ejemplo, que a lo largo del recorrido podría pedir información a otros personajes, como los Brownies, recoger armas, magia, escudos u otros objetos de valor, y también estaba al tanto de que las hordas adiestradas por la malvada bruja le acecharían en cada recodo del camino. Empate a problemas, de momento.

Si aquello no era de por sí suficiente, contaba además con dos buenos alicientes. Por un lado, la hija de la oscura nigromante, Sorsha, debía ser separada de su madre para evitar que el mal venciera, y por otro, la Gran Bruja del bien, Fin Raziel, debía recuperar, mediante un potente hechizo, su forma humana. ►

En algunas casas seréis recibidos con los brazos abiertos, en otras, en cambio, se os contarán relatos que ampliarán vuestro conocimiento acerca de los horrores provocados por la Bruja Bavmorda.

HOBBYTRUCO: Este fantasmilla es algo especial, ya que si no corres hacia la salida de la pantalla rápidamente, éste puede lanzarte un hechizo que te convertirá en cerdo.

El camino será tortuoso y el número de enemigos que os van a acechar, infinito. Algunos pasajes del trayecto se verán infestados de árboles que, si bien en un principio parecen inofensivos, se tornarán peligrosísimos cuando abran sus abominables bocas y te escupan con algún hechizo maligno.

HOBBYTRUCO: corred lo más rápido que podáis hacia la salida de la pantalla y sin mirar hacia atrás para ver lo que hacen.

HOBBYTRUCO: Este escorpión de monte, muy abundante en la fauna terrorífica del juegueclo, es fácil de matar. No tenéis más que impactarle unas cuantas veces en su pechera a la vez que os protegéis con vuestro potente escudo. Atención a esto último porque dependiendo del escudo que poseáis, vuestra resistencia a sus impactos será mayor o menor.

La aventura, género bastante olvidado en el mundo de las consolas, va a alcanzar altas cotas de popularidad gracias a este divertido y original título para NES.

HOBBYTRUCO: Para entrar en este o en otros castillos, deberéis haber realizado antes alguna misión de vital importancia en la historia. De lo contrario, el guardián os impedirá el paso.

Las calaveras son otro detalle adictivo del cartucho. Estas os quitarán bastantes puntos de energía y los embates con los que atacan pueden llegar a ser totalmente implacables.

HOBBY — Una aventura clásica para NES

Olvidaos por un momento, amigos de NES, de arcades explosivos, juegos deportivos y simulaciones quinceañeras, olvidadlo todo porque aquí llega Willow. Y con él, todo el saborcillo añejo de las aventuras clásicas que de nuevo ha vuelto a ser protagonista de vuestra actual consola, eso sí, con unos gráficos mejorados, unas buenas melodías y alguna que otra dosis de acción de interesantes proporciones arcadísticas. Con un gran mapeado, una buena cantidad de objetos, armas, hechizos y docenas de lugares que visitar.

Vaya, todo un buen ejemplo de cómo se debe hacer una aventura, larga, interesante y complicada. Si queréis aventuraros con un juego distinto, probadlo con Willow, le gustará.

The Elf

PERSONAJES PARLANCHINES

A lo largo del recorrido tendréis contactos con numerosos personajes, los cuales, se encargarán de daros diversas ayudas. Unos os señalarán el camino a seguir, os darán objetos para recuperar energía o simplemente os narrarán patéticos relatos sobre las fechorías de la Bruja Bavmorda y toda su cohorte de malintencionadas bestias. Otros en cambio os pedirán una serie de objetos sin los cuales continuar la aventura será tan difícil como imposible. Por ejemplo, y en el caso de Fin Raziel (La Bruja del Bien), debéis realizar una determinada acción antes de poder devolverle su apariencia humana.

LO MAS
NUEVO
Los laberintos:
En este cartucho, que sigue con bastante fidelidad el desarrollo de la película que le da nombre, encontraremos también algunas interesantes dosis de arcade.
HARRY HOOD
En defensa de la videoaventura
LAS PUNTUACIONES
CAPCOM
70
77
83
75

ELEGÍAS RETRO

Una Abadía y Una Abadía y

un viejo sueño un viejo sueño

de nostalgia de nostalgia

Hay momentos que desbloquean recuerdos y el de hoy tiene que ver con un clásico de la

historia del software español. Hablando un día distendidamente con el espacio, unidos por el sentimiento de una canción. del tiempo compartiendo un gran Paco Pastor,

me habló de una vivencia Empezaron entonces a

con el representante japonés mencionar grupos: Manfred

de SEGA en España, llama- Mann, Herman's Hermits

do Tatsuo Ota, a principios y todo aquello que segura-de los 90. Le acogió en casa mente, un día del pasado,

por Jesús M. Del Vas como a un familiar. Estando les hizo sentir lo mismo a

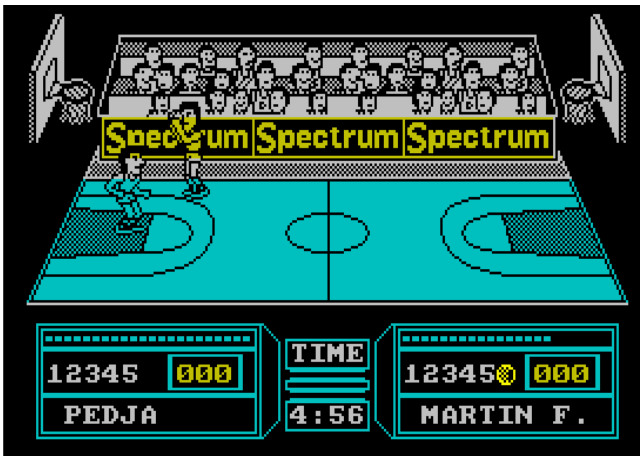
en la Playa de Maspalomas 10.000 km. de distancia. en una convención con el Esto me recuerda algo que

distribuidor local, y tras unos Tatsuo y Paco tenían tan

vinitos y unas cervezas, aca- cerca de sí: el videojuego.

baron tumbados en la playa No sólo como negocio, sino

mirando una impresionante como medio para sentir y en-Luna Llena. Paco tarareó lazar vivencias pasadas que entonces A World Without quedan como una impronta Love, de Peter and Gordon, en cada uno de nosotros. >> y el invitado empezó



a canturrear la misma

canción, a lo que Paco

le espetó "anda, pero

si la conoces".

Aquellas dos perso-

nas de distintos idio-

mas y distintas cultu-

ras se encontraron en

un momento preciso

Una Abadía y Una Abadía y un viejo sueño un viejo sueño de nostalgia de nostalgia

Cuando comento con alguna Recuerdo no sólo jugar al meses y meses. Entonces no persona mi afición a los clási- Game Over, sino mi periplo hablábamos de “hype”, sino cos de los 80, muchas veces a una tienda para conseguir de “cuándo van a sacar estos me exclaman algo muy simi- una cinta de tan esperado cabrones el puto juego”. Mi . lar a “¡El ZX Spectrum! Cómo lanzamiento, con el cual Di- memoria del Saimazoom y el me acuerdo del Fernando namic llevaba “hypeándonos” Babaliba no nace de la bús-Martín y el Profanation”. queda de unos sacos de

Es una frase muy típica, café en la selva, sino de

muchas veces coinciden- mi madre sucumbiendo

te incluso con los títulos a mi insistencia acercán-

en cuestión. Un videojue- dose a una Sinclair Store

go clásico crea vivencias en la calle Bravo Muri-

en nosotros, no sólo refe- llo 2 para comprarlos de
rentes a la historia vivida, regalo de cumpleaños.
sino sobre todo a lo que Cuando hablo del Abú
nos rodeaba en aquellos Simbel con algún amigo,
momentos. me cuentan aquella > >

The Name of the Rose - Ilustración de #mcrassusart

tarde en la que consi- lector de estas líneas re-

guieron llegar casi al final cordará aquella vez que

justo cuando se les fue vio por vez primera las

la luz de casa, o la vez letras de la carta inicial

aquella que llegaron a la que se dibujaba ante sus

sala de los teletranspor- ojos al son del Crystal

tadores de colores pero Palace de Gwendal: “Ya

no pudieron elegir el color al final de mi vida de pe-

correcto porque la pista cador, mientras espero

era el color del diaman- el momento de perder-

te de la sala número 10 y bloqueaba y su pantalla que- me en el abismo sin

su televisor era… en blanco y daba en negro. Quedamos fondo de la divinidad desier-

negro. Mi recuerdo más preci- sobrecogidos y algo asusta- ta y silenciosa…”. O quizá el

so de La Abadía del Crimen dos mientras nos mirábamos susto que se pegó al toparse

no tenía que ver con el terro- murmurando “hostias, hos- con el Abad tras la esquina.

rífico Abad, digno de la más tias, hostias". Me levanté, nos Quizá no jugaste nunca a La

inquietante entrega de Resi- despedimos y no hablamos Abadía. ¿Y al Street Fighter

dent Evil: fui con mi amigo hasta el día siguiente. 2 de SNES? ¿Qué pensaste

Carlos a comprar un juego Si preguntáis a Carlos, con el al ver a Link cabalgando por

de PC, él eligió el Iznogud y que perdí el contacto hace dé- los campos de Hyrule en la

cadas, es seguro que introducción de Ocarina of

sería capaz de recor- Time? ¿Saltaste de la silla

dar ese momento cuando aquel T-Rex atacó exacto del tiempo y a Lara Croft? ¿Llamaste a del espacio en el que algún amigo cuando enten-

nuestros sentimien- diste la carga de profundidad

tos confluyeron. detrás del final del soberbio

Muchos años des- Silent Hill 2? Vivencias.

pués tuve el placer Los videojuegos del pasado

de conocer a José nos unen más allá de un Antonio Morales, de código o unos gráficos, y ta-

yo La Abadía. Al llegar a su Ópera Soft, que me confirmó rareamos sus músicas, re-

casa probamos La Abadía y que la voz era muy posible- creamos sus movimientos,

quedamos prendados con el mente la de Paco Menéndez, sus escenarios, como hacían

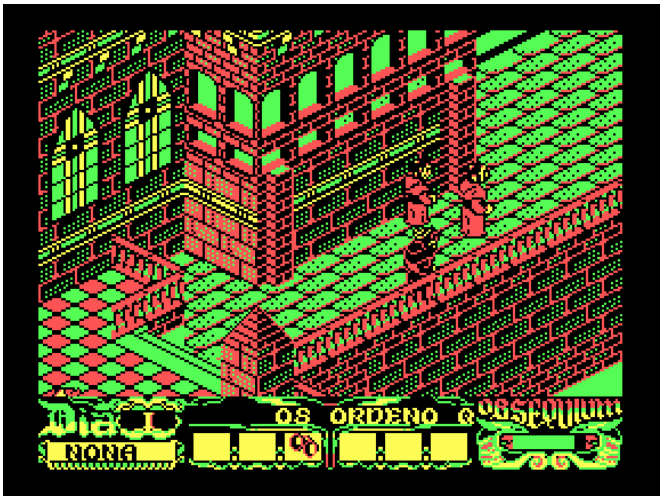
"Ave María" digitalizado que con el que tantos momentos Paco y Tatsuo a las orillas

sonaba en la iglesia. compartió. Su voz se grabó del Atlántico en aquella playa

Hicimos sendas copias de un día concreto, se regis- lejana donde su nostalgia

los juegos en discos de 5 ¼ tró digitalmente en forma de coincidió en el tiempo. P

para “compartir” nuestra in- unos y ceros y, sin



versión. Probamos la copia yo saberlo, me llegó

de La Abadía y llegamos unos meses después

nuevamente a la escena de de ser grabada como

la iglesia. Pero en lugar de el mensaje de otro

la composición de Schubert, tiempo, de otro lugar,

retumbó en la habitación una un singular acto co-
voz que bramaba “¡PIRATA, municativo que creó
PIRATA, PIRATA!” con una en Carlos y en mí
cadencia cada vez más lenta otra vivencia. Ahora,
hasta que el ordenador se contándolo aquí, el

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las páginas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Y con Truxton empezó todo”

Sucedió en el primer número de Hobby Con-solas. El “review tronching” de Truxton marcó el futuro de los matamarcianos en la revista.

Nadie discute las bondades técnicas y jugables de Truxton. Exceptuando las limitaciones de la paleta de color de Mega Drive, la ausencia de una ratio de pantalla y lo disfrutó a lo

parecía justa para honrar su noble origen y el excelente “port” de Mega Drive. Pero entonces el director de la revista, Amalio Gómez, se llevó el juego a casa un fin de semana y lo

por Marcos García talla diferente, el “port” para grande; al editar mi artículo,

esta consola replicaba con decidió que era justo aumen-gran fidelidad el Tatsujin ori- tar tanto las notas parciales

ginal de recreativa. Incluso como la valoración total. Y mejoraba algunos detalles, no fue un ajuste pequeño: el como el final. En mi opinión, 84 de Truxton se convirtió

Truxton/Tatsujin nunca ha en un estratosférico 94. Está sido uno de los shoot’em- claro que, para Amalio, Trux-

ups más sobresalientes de ton era mejor juego que para Toaplan, pero tampoco des- mí, y para gustos, colores.

merece frente a las otras Pero el caso es que el pa-

creaciones del estudio. Por norama shooter de Mega

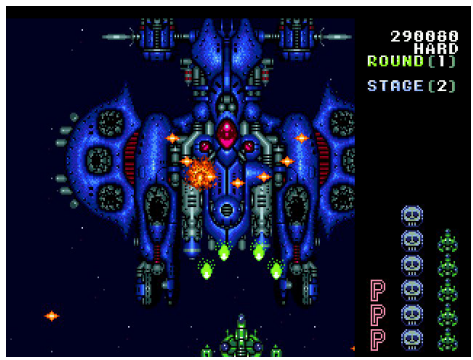
eso le otorgué una puntua- Drive comenzó su andadura

MEGA DRIVE >> ción de 84 en su día, que me en la revista de forma “hi-

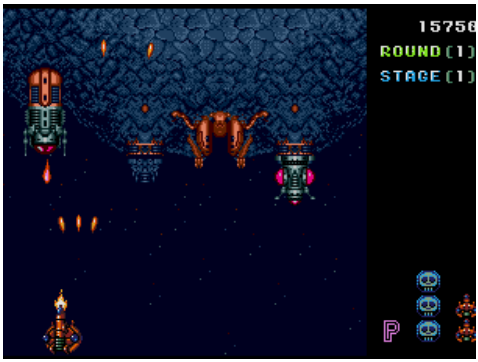
de puntuación deberían ha-

berse llevado los futuros re-

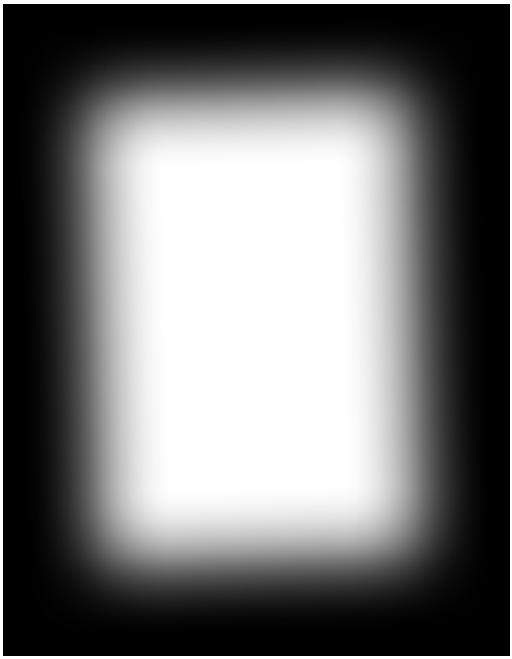
presentantes del género?



Poco después llegó Thunder NUEVA NOTA VIEJA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA Force III, que en mi opinión supera a Trux ton, y más GRAFICOS - 94 82 - GRAFICOS adelante Thunder Force IV. SONIDO - 93 84 - SONIDO En resumen, el bueno de JUGABILIDAD - 92 86 - JUGABILIDAD Truxton instauró el “review Análisis en núm. 1 de Hobby Consolas (octubre de 1991). pervitaminada”. ¿Qué clase 94 84



tronching” en la revista. P



TRUXTON

Apoteosis espacial

Cuando Game Boy

fue su mejor versión

Game Boy se lanzó hace 35 años y desde en-tonces se ha convertido en una de las portá-

tiles de referencia para varias generaciones.

A principios de sep- na Nintendo Power presen-

tiembre de 1989, solo ta así Game Boy, a la que

cinco meses des- define como “un sistema de

pués de que se pusiera a la juego portátil del tamaño de

REPORTAJE

venta en Japón, Nintendo un walkman que utiliza game

por Juan C. García lanza en América su siste- paks (cartuchos) intercam-

ma de videojuegos portátil biables”. La nueva consola Game Boy. En septiembre se presenta junto a unos au-de 1990 ya se podía comprar riculares, un cable video-link

en España, pero hay que es- para dos Game Boy y un

perar hasta agosto de 1991 juego. Un primer cartucho

para su distribución oficial a que define el estilo con el

través de ERBE Software. que nace la nueva Nintendo. Por fortuna, supimos con-

vertir este retraso en oportu- Un bombazo desde nidad, pues la consola tenía la Unión Soviética una tracción de ventas y ex-

pectación formidables. El primero es Tetris, el di-

“¿Has soñado con llevar vertido y legendario juego de
tu consola NES en el bolsi- bloques que vio la luz origi-
llo del pantalón y poder jugar nalmente en 1985 gracias al
con ella en cualquier sitio?”. ingeniero y matemático so-
La mítica revista america- viético Alexy Pazhitnov. >>

Juan Carlos García posa bajo el eslogan de Wii en la presentación europea de Wii en Londres.

Imagen del diseño de la primera caja que Game Boy utilizó para llegar al mercado, en 1989.

Algo más que Tetris

tierra, mar y aire. Son 12

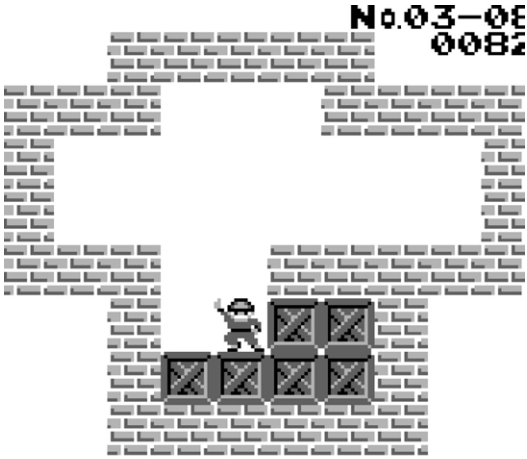
Encandilada por el efecto fases, 4 mundos con tres ni-

que provoca, Nintendo Amé- El objetivo de Nintendo es veles cada uno, diseñados rica se asegura los derechos disponer de juegos con el con una sensación única de para llevarlo a sus consolas: nivel de detalle, profundidad jugabilidad y novedades tan es el propio vicepresidente y dimensión de los creados interesantes como “conver- de la compañía en EE.UU., para NES. Así que ense- tirnos” en avión y submarino,

Howard Lincoln, quien ne- guida llegan los refuerzos. que la princesa sea Daisy gocia y cierra el acuerdo tras Buenos títulos que dan varie- – y no Peach–, y enemigos e una reunión con el mismísi- dad al catálogo, y compañías ítems nuevos. Corto, pero in-mo Pazhitnov en las oficinas interesantes que se adhieren mensamente rejugable. de la capital, Moscú. Así, a la causa (¿forzosamente?). Esa era precisamente otra

Tetris se transforma en el La primera que tira del carro de las claves de la consola:

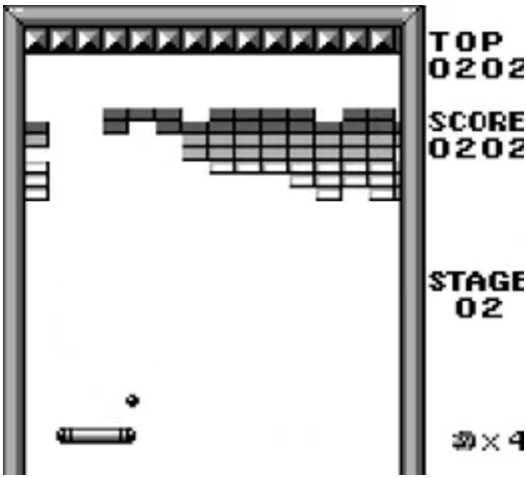
Arriba Alleway, Baseball y Batman y abajo Boxxel, Castlevania y Daedalian Opus.



gran reclamo. Absorbente, es la propia Nintendo. Suyos partidas rápidas, preparadas

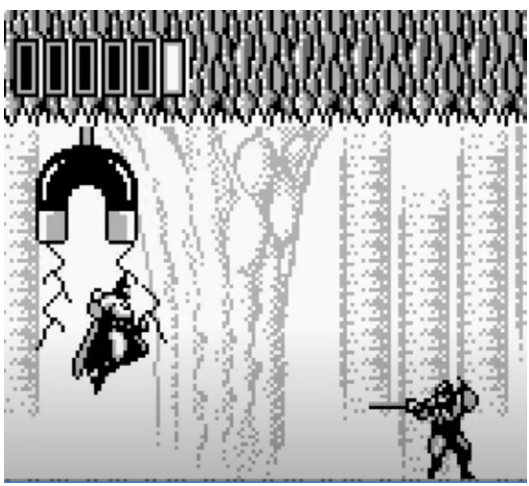
desafiante e intenso, gusta son Super Mario Land, para el autobús o la sala de por igual a padres e hijos, Tennis, Baseball, Golf, espera. Tennis, Golf y Ba-mayores y pequeños. Es Alleyway y Solar Striker. seball eran propuestas per-el tipo de juego que mejor Apuestas por títulos deporti- fectas. Además de que los

encaja con la propuesta de vos, héroes emblemáticos y juegos deportivos siempre Game Boy: melodía pegadi- mecánicas de juego que lo se le han dado de maravilla a za, la Kalinka, gráficos senci- dan todo desde el principio. Nintendo: ha habido un título llos y dinámica demoledora. Super Mario Land hereda de deporte en el line-up ini-



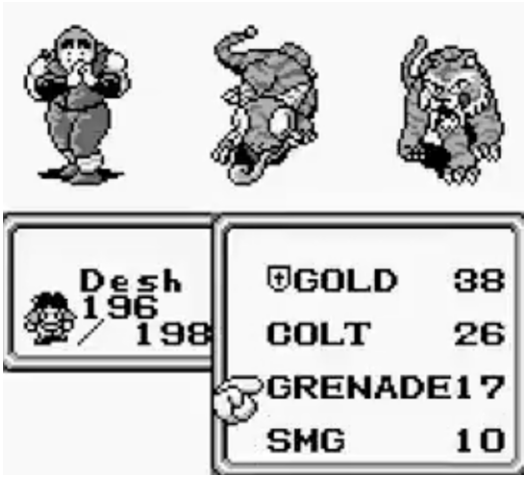
Pero como ocurre en este la imbatible mecánica de los cial de todas sus consolas.

tipo de casos, al final un Super Mario Bros. de NES. Es también la apuesta por la éxito así no es suficiente y Saltos, carreras, tuberías gi- jugabilidad y el dinamismo de hay que buscar alternativas gantes y bloques cargados Alleyway, un arcade de estilo hasta debajo de las piedras. de monedas, por niveles en Breakout - Arkanoid, en >>



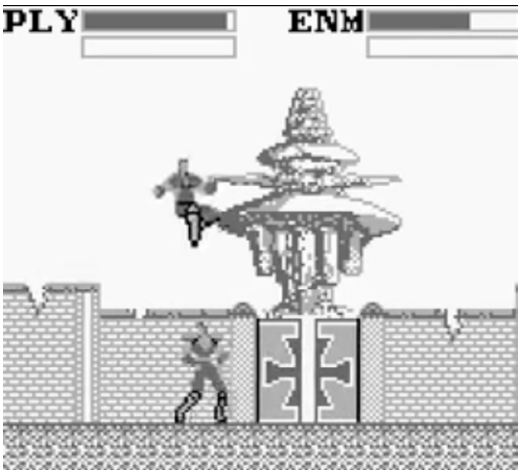
el que hacemos rebotar una HAL Laboratory, Acclaim y bola contra las paredes para FCI. Pero luego se apunta-eliminar cuantos más blo- ron muchos más. ques mejor. Y lo mismo para Konami se presenta con un Solar Striker, un shooter de buen doblete. Por un lado seis niveles que nos traslada adapta a Game Boy uno de del espacio a la Tierra, donde sus clásicos de NES con 20 enemigos diferentes te lo Castlevania The Adventure ponen “chungo” para cumplir para revivir el eterno comba- tu misión. De nuevo fases te entre Drácula y Cristopher cortas, y una dificultad sufi- Belmont. Y por otro, nada ciente para evitar frustracio- que ver con vampiros, un nes a los jugadores. Motocross Maniacs que es

Arriba los tres Double Dragon y abajo Final Fantasy, FF Adventure y Fist of the North Star.



Todos se apuntan a la una delicia de saltos, cabrio-fiesta de Game Boy las y dobles mortales a los

mandos de una moto y en

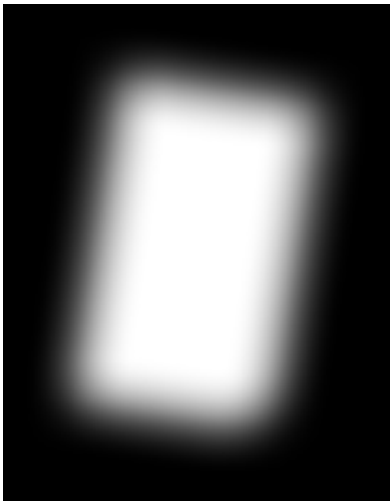


La propuesta está equili- lucha contra el reloj. brada, pero necesita más HAL Laboratory se saca de marcha. Y de esto se en- la manga un pinball que crea cargarían los “third parties” escuela: Revenge of the (editores externos que jura- Gator. La mesa consta de ron amor y lealtad a Ninten- dos pequeños tableros, uno do, que trabajarían como si superior que se accede al fuera su consola, pero que sacar la bola, y otro superior también atenderían las ne- donde el cocodrilo comebo- cesidades de otras máqui- las, es decir el abismo, nos nas). De entrada, Konami, zampa si no somos hábi-

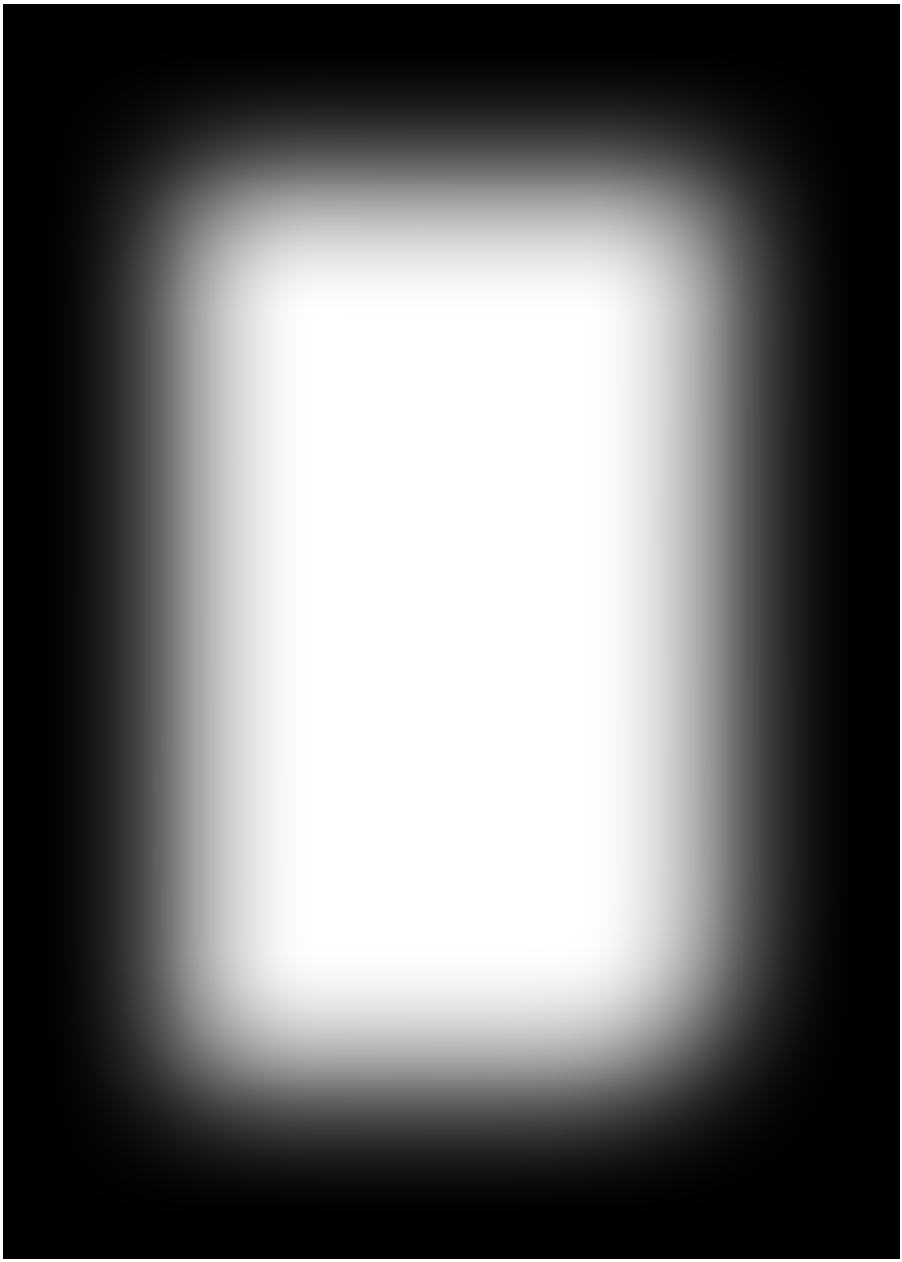
1P
003670

1P 077750
2P 000000

PIN



Nintendo
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A



les usando esos petacos de que se desplaza de arriba

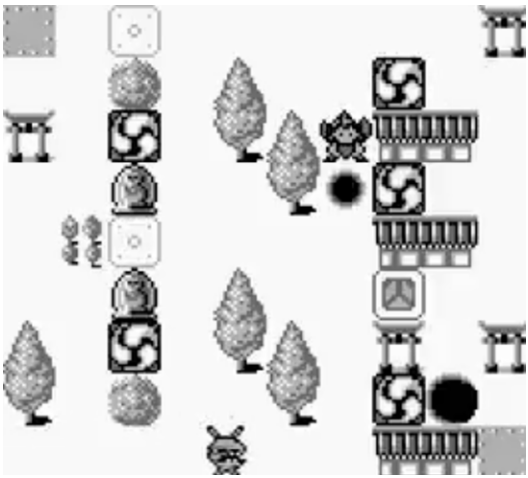
las máquinas del millón. abajo; y en Q.Billion (SETA)

Por su lado Boxxel (FCI) que es un delirante puzzle de

es un curioso juego de bloques en el que manda la puzles que nos

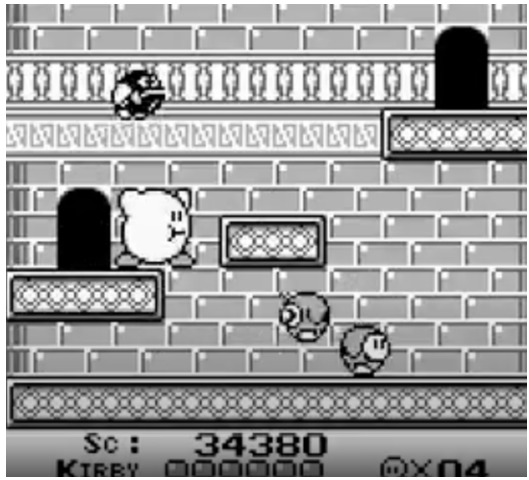
desafía a co- estrategia. Es por fin Konami
locar las cajas en determina- la que sorprende a los usua-
dos puntos de un almacén. rios con Nemesis, un shoo-
Y para culminar esta prime- ter horizontal, digno herede-
ra hornada, Acclaim estrena ro de Gradius, que apuesta
Kwirk, en el que un peque- por la acción más desafiante.
ño tomate debe sortear una Precisamente Nemesis deja
serie de obstáculos laberínti- la puerta abierta para la lle-
co de partidas cortas. gada de la caballería. Y en-

Arriba Flipull, Gargoyle's Quest y Gremlins y abajo Heiankyo Alien, Kirby y Kwirk.

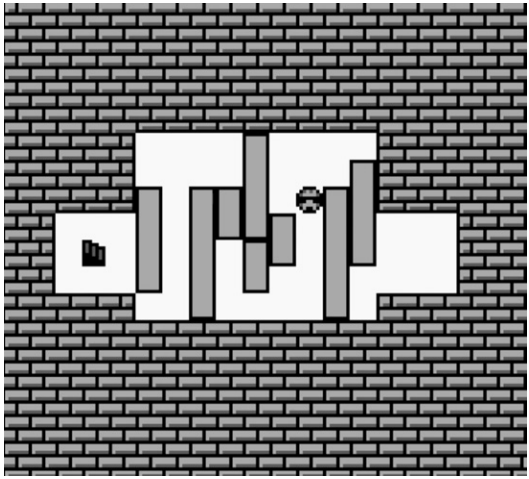


Llega otra oleada

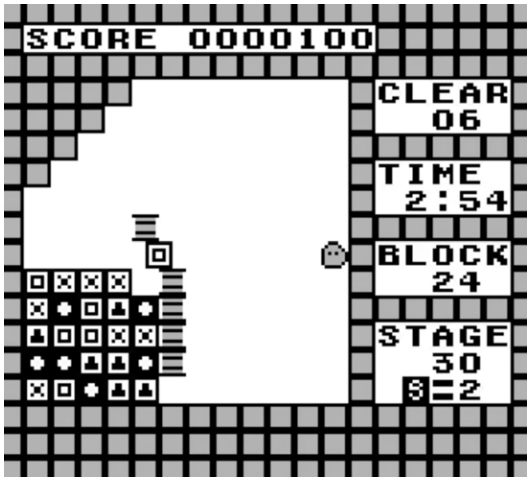
tonces Sunsoft se atreve con



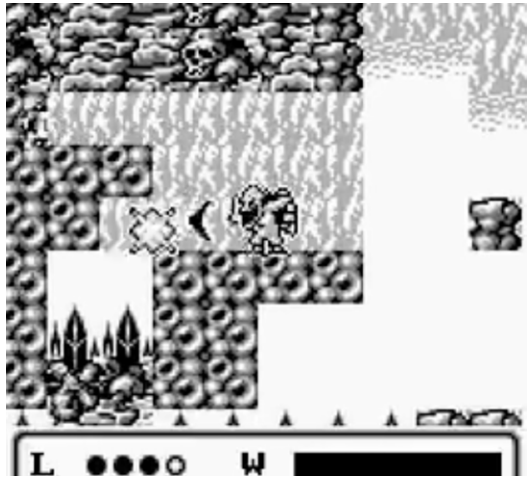
Batman para sumergirnos



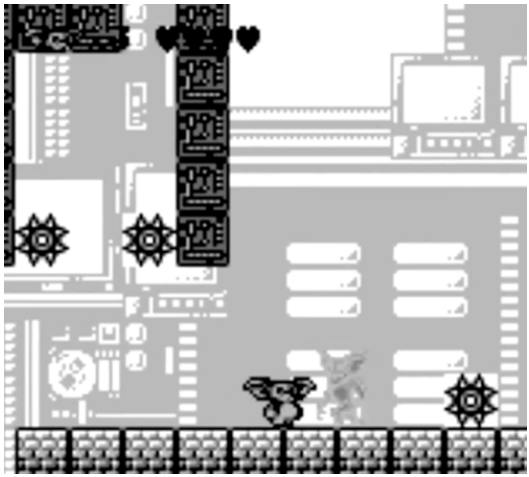
Los nuevos siguen aplicando en una aventura de acción y



la misma filosofía: mecánicas plataformas con personajes,



sencillas y divertidas, con pro- armas y movimientos muy



puestas gráficas en segundo reconocibles, y con un Joker

plano frente a la jugabilidad. que espera al final de sus 4

Como ocurre en HEIANKYO difíciles “stages”. Alien (Meldac) con sus la- A Sunsoft le hace compe-

berintos y captura de aliens; tencia Capcom con su espec-

también en Flipull (TAITO) tacular Gargoyle’s Quest,

que recuerda a la fórmula de una aventura que mezcla ele-

Alleyway, pero con diferen- mentos puros de acción con

tes bloques y un personaje la profundidad del RPG, >>

y un planteamiento visual que NES, divertidas licencias de gráficos y fluidez

recuerda a Zelda II: The Ad- cine bien llevadas a la por- dentro del

propio

venture of Link. tátil y una galería de autén- cartucho.

Siguen llegando deporti- ticos pelotazos que marca- Megaman: Dr.

vos, aunque para la audien- rían el ritmo de la consola… Willy's Revenge

cia americana: Jaleco lanza y de otras máquinas que es- llega a la portátil

Bases Loaded y Konami taban por llegar. Era tiempo después de vérselas tres

NFL Football. Continúan los de buenos juegos y también veces en NES. Pero la adap-

puzles de bloques y piezas de equipos de desarrollo que tación estrella de los inicios

como Daedalian Opus (Vic- saltaron al estrellato. de los 90 es, sin duda, Me-

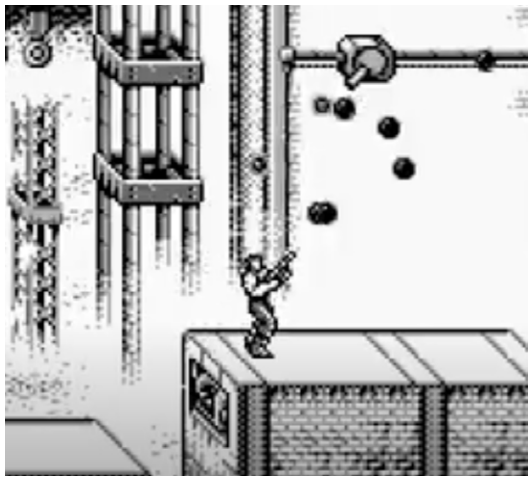
Tokai) o Shan ghai (Hal). Así va a ocurrir con Double troid II Return of Samus.

Aunque también hay sitio Dragon, el genial cartucho El juego original de NES in-

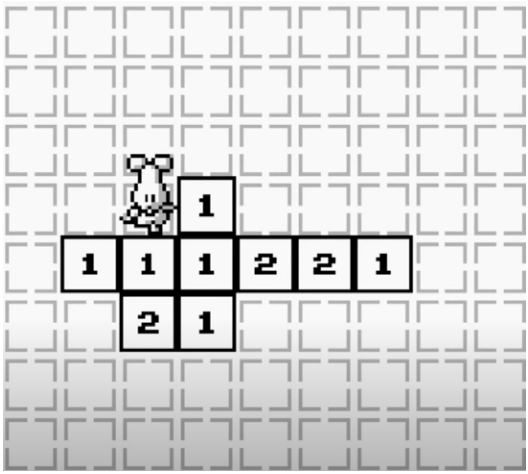
para alguna sorpresa más, de peleas callejeras de scroll trodujo una mezcla única

Arriba Mega Man, Metroid y Motocross Maniac y abajo Nemesis, Contra y Q Billion.

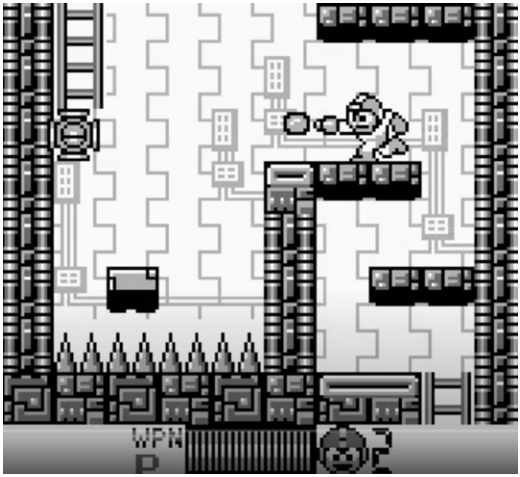
como Fist of the North Star lateral creado por Technos, de aventura y exploración



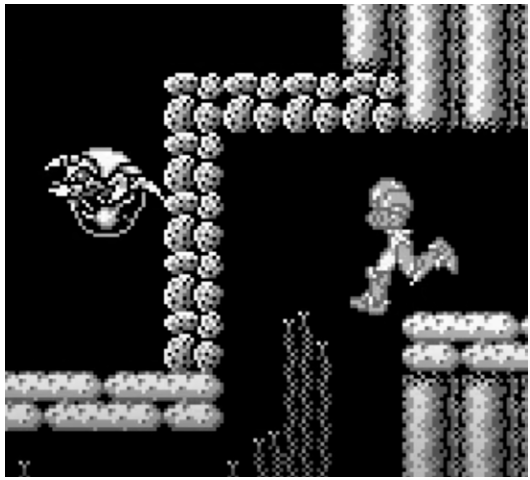
(Electro Brain), un torneo de del que se lanzaron tres en- que se ha transformado en



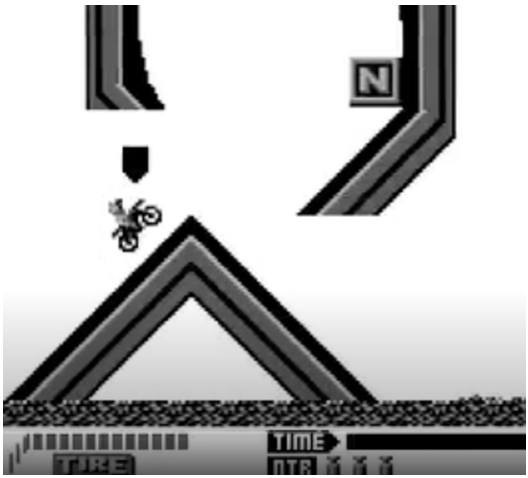
lucha uno contra uno. tregas (una con el sello de la característica principal de



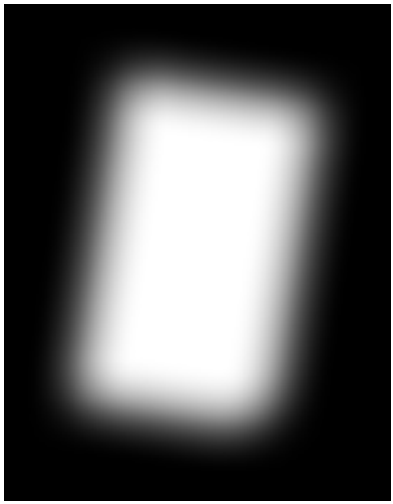
Tradewest y las últimas dos la serie. Esta continuación



Llegan licencias y de Acclaim). Con los herma- prometía ser el doble de



conversiones de NES nos Billy y Jimmy dimos pu- grande que aquél, con más



ñetazos, agarrones, patadas armas, mayores enemigos

Estamos en el verano del 90. voladoras, saltos, codazos y... ¡la posibilidad de salvar

Game Boy está que arde, y cabezazos, y manejamos el avance del juego! Los Me-

y más se va a calentar con nunchakos, bates o cuchillos. troids ahora son más gran-

la nueva avalancha que se Con la misma mecánica en des y poderosos, y Samus

avecina. En este periodo de todas las entregas, parece Aran debe darlo todo para

lanzamientos encontramos increíble cómo evoluciona mantener la paz galáctica.

notables conversiones de desde la primera entrega en Realmente bastaría con >>

Return of the Joker, tam- al incipiente RPG que llega

rescatar estos tres cartu- bién con muchos saltos y una con la firma de Square. La chos clásicos para volver a dinámica más emocionante. compañía japonesa lanza

vibrar con Game Boy, pero Llega también Robocop Final Fantasy Legend 1 y 2, nos dejaríamos fuera todo un (Ocean), versión del clásico y rubrica con un Final Fan-batallón de buenos juegos de Orion Pictures de 1990, tasy Adventure que equi-procedentes de licencias de con 10 misiones en New De- libra acción y aventura a lo

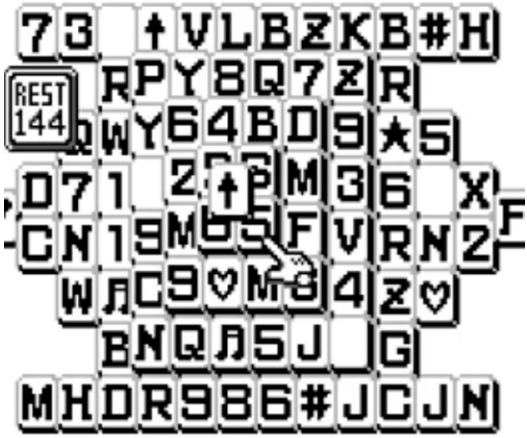
películas y programas troit. Y con un planteamien- largo de 256 pantallas con

de TV que por aquel to muy similar tenemos Ter- mazmorras, castillos y Zelda

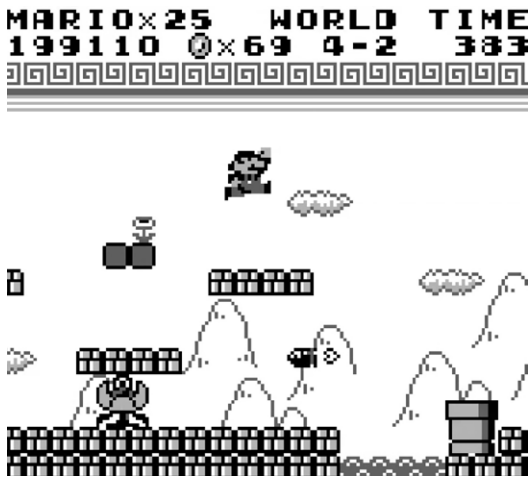
entonces se dejaban minator 2: Judgement Day en el horizonte. En la misma

ver por muchos sitios. (LJN), con su inolvidable fase línea, The Sword of Hope Hablamos de clásicos a lomos de la icónica Harley. (Kemco) ofrece un RPG de como Tortugas Ninja, Cambiad al monolítico Ro- corte clásico con toques de

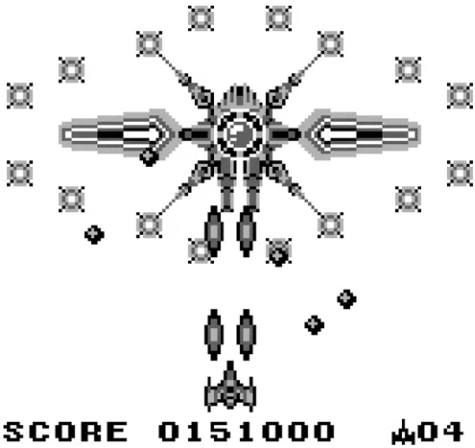
Hunt for Red October, Revenge of the Gator, Robocop y Shangai, Super Mario Land y Solar Strike.



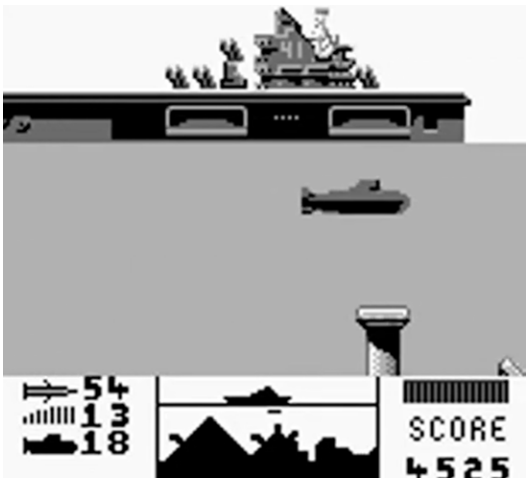
que nos deja dos entregas bocop y al también monóliti- novela visual, muchos com-



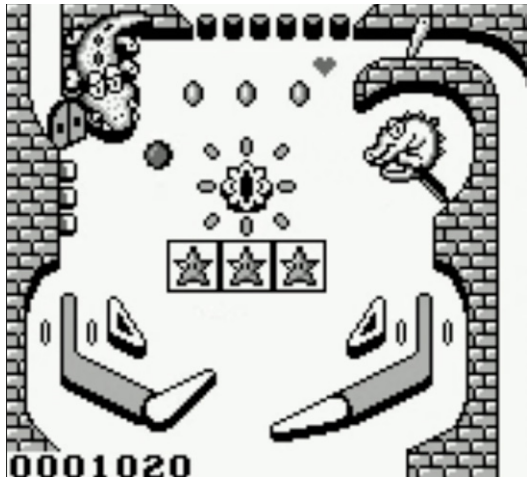
con Konami; Star Trek, fir- co Schwarzennegger por un bates y toneladas de texto mado por Visual Concepts submarino y viviréis la epope- que en España llega traduci-



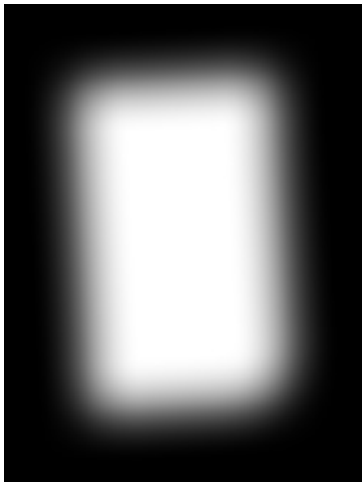
en un formato shooter que ya de The Hunt for Red Oc- do al castellano. no pasará a la historia de tober (HiTech Expressions). Konami la lía muy gorda –



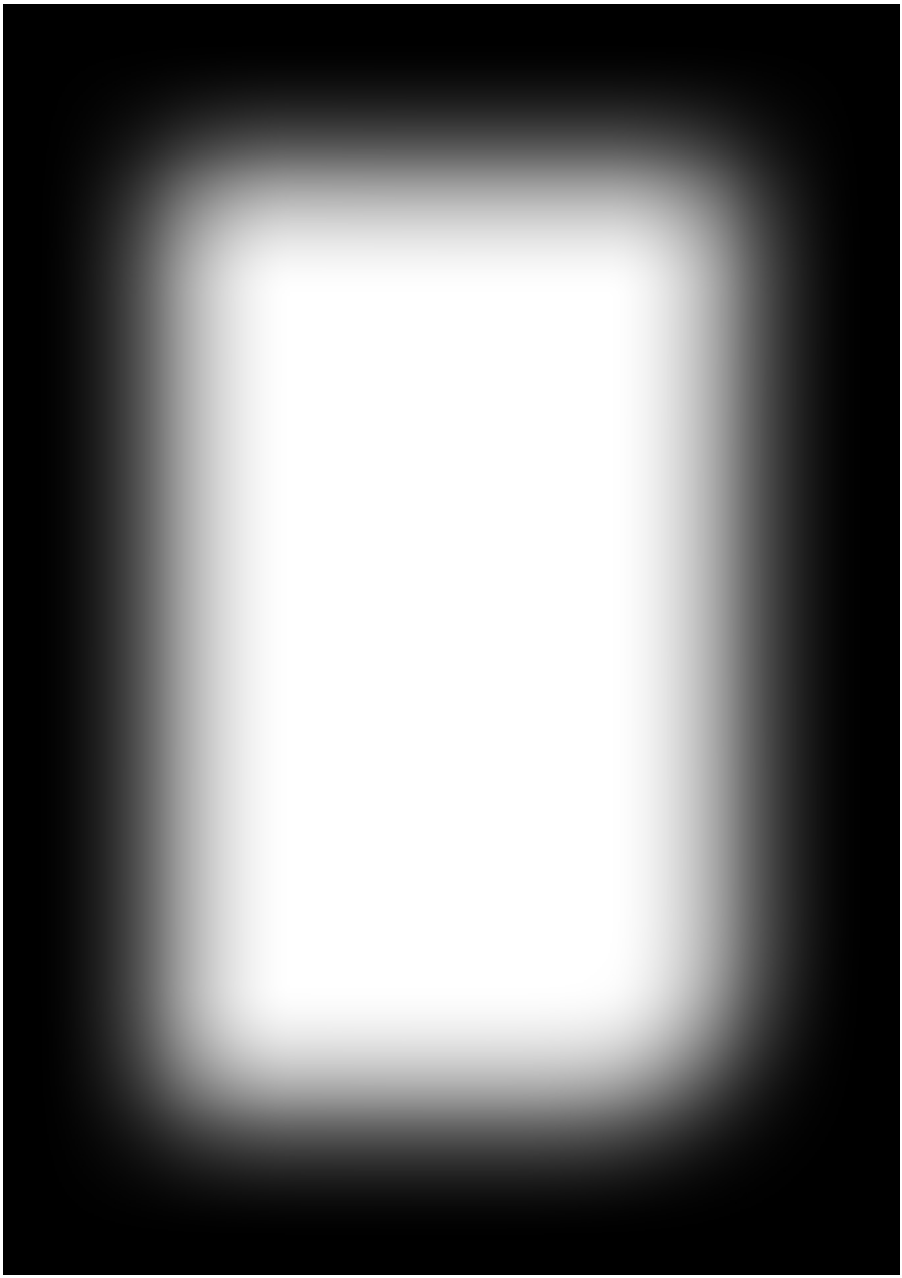
la acción; o Top Gun, una Termino el “revival” con de nuevo– con un cuarteto mezcla entre simulador y una colección de lo que voy estelar. Tenemos Operation acción con muy poco de lo a llamar ‘clásicos’. Lo son C, una versión del “run and uno y de lo otro. Sunsoft tam- porque hay algo en ellos – gun” de NES más desafian-bién se especializa en licen- como dinámicas, concep- te y mítico en la portátil. Aún cias de cine y nos deja Gre- tos, desarrollos, propuestas más trepidante es el ritmo del mlins 2, un plataformas con narrativas…– que los han clásico Castlevania II: Bel-Gizmo en plan Mario y una hecho perdurar en el tiempo. mont’s Revenge, con la di-



música chirriante, y Batman El primero es un homenaje nastía Drácula de nuevo >>



REPORTAJE

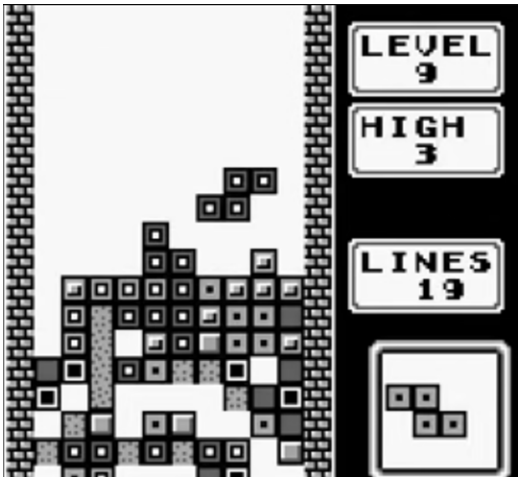


poniendo en apuros la paz pias armas con ellos, se las del Clan Belmont: si recor- ve en plataformas imposi- dáis, Cristopher debe encon- bles y combates desternillan-trar a su desaparecido hijo tes hasta retar al propio Rey Soleiyu. El festival de acción Dedede en un ring de boxeo. sigue con Gradius, un frené- Y por último Super Mario tico shooter en escenarios Land 2: Six

Golden coins, únicos y con enemigos, es- con un Mario en plan estelar pecialmente los jefes finales, que no descansa hasta en-tan sorprendentes como bes- frentarse a su némesis Wario tiales. Y para el final Track (tras hacerse con las 6 mo-& Field, que es una joya a nedas de los 6 endiablados destacar. Jamás he pasado mundos en juego).

BATTERY
Nintendo

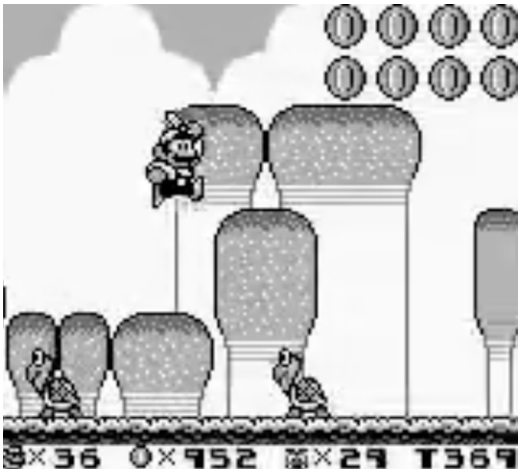
Arriba Super Mario Land 2, Tennis y Terminator y abajo Tetris, Track & Field y Tortugas Ninja.



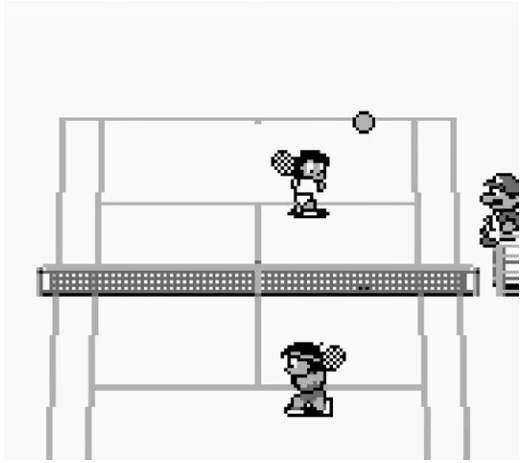
ratos más divertidos con un Y hasta aquí este primer juego de deporte, ¡cómo viaje, lleno de nombres legen-
había que mover los dedos darios y propuestas convin-
para batir todos los récords! centes. A pesar de la limita-

da capacidad de Game Boy,

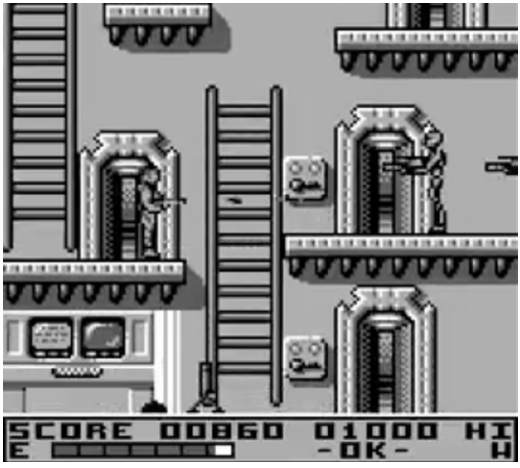
Adiós buenos tiempos resulta mágico ver cómo los



creadores de juegos eran ca-



La guinda la ponen dos ma- paces de adaptar sus mecá-
ravillosos juegos. De Kirby's nicas, diseños y narrativas,
Dream Land poco más se haciendo valer la diversión y
puede añadir. Una simpá- la jugabilidad por encima de
tica bola rosa capaz de ab- cualquier otro aspecto. sorber
enemigos y armas, Y estad tranquilos, ya habrá
zampárselos y crear sus pro- tiempo de Pokémon. P



Nintendo

GAMEBOY™

¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE

El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!

LO GAMEBOY!.

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!

GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)

BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.

ERBE

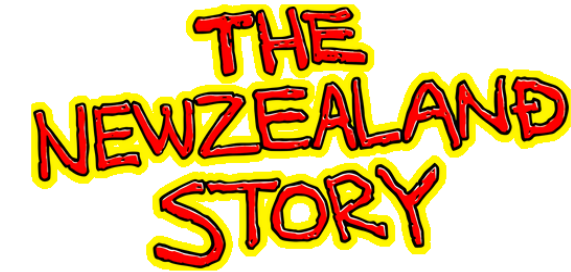
53

En este número, uno de los redactores estrella de Hobby Consolas y Super Juegos nos recuerda cuál fue el juego que le robó el corazón, que le maniató de brazos y piernas y le hizo prisionero para siempre. Un clásico de Taito.

[redacted]

por Bruno Sol

Ese juego ‘cuqui’



Demasiado “cuqui” para los ba-

res de Moratalaz, tenía que viajar

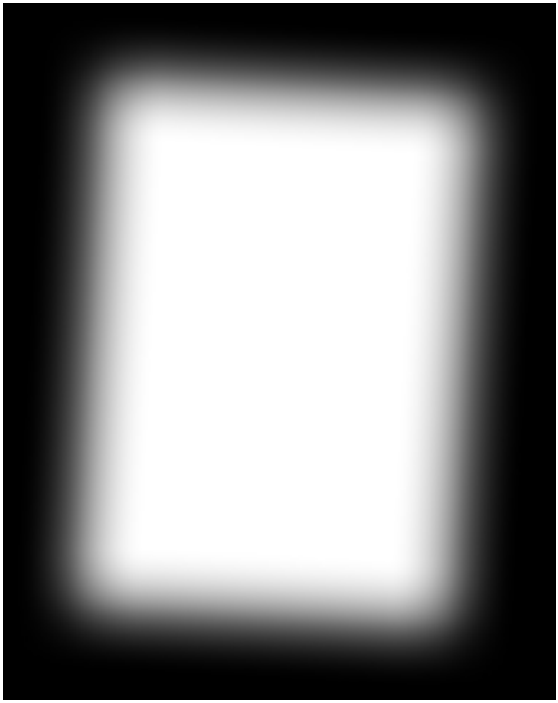
en bus hasta los recreativos de la Puerta del Sol (Madrid) para poder jugar a este plataformas “über-kawaii” de Taito, protagonizado por el héroe más “riquiño” que ha visto la historia.

Y esto, viniendo de los creadores de Bub y Bob, los dragoncitos de Bubble Bobble, son pala-

bras mayores.

El kiwi de las bambas, armado con un pequeño arco y decidido a rescatar a sus amigos de las garras de la foca leopardo, raptados y metidos en un saco en una intro tan políticamente incorrecta como desternillante (ese kiwi fumador es mágico).

The NewZealand Story ha envejecido mejor que todos nosotros. Y seguirá brillando, pulido y cromado, por toda la eternidad. Y, por supuesto, me robó el corazón justo donde lo veis aquí. P



キャンデ・ザ・ハート
TAITO
ニュージーランドストーリー
THE NEWZEALAND STORY™
かわいいけどスッゴイメイス!!
TAITO CORPORATION

Dinamic cumplió el pasado mes de mayo 40 años y, aprovechando ese aniversario, hemos hablado con Pablo Ruíz, uno de los míticos

D **fundadores del estudio español.** inamic es uno de los

mano Víctor con piezas de

nombres que forman un mecano que se llamaba

parte de la historia Fisher Technic, con un

ENTREVISTA

del software español y el motor de aeromodelismo y pasado 8 de mayo cumplió con un sistema muy inteli-

40 años. Aprovechando la gente en el cual iba pasan-

por José Luis Sanz charla que hemos manteni- do la carretera. Por el lado

do con Pablo Ruíz, uno de no visible un contacto de

los fundadores del estudio, metal hecho con papel de

os traemos un pequeño ex- plata iba cogiendo la forma

tracto, una mínima fracción de la carretera y había un

de la entrevista comple- coche de estos de Guisval

ta que tenéis en vídeo en que dirigías con un volante

nuestra página web (He- de coche teledirigido. choconpixels.com). Así lo ibas manejando por

una carretera y cuando te

Muchos recuerdan los salías se producía un fallo

grandes clásicos de Dina- eléctrico que simulaba un P

mic que lanzasteis al mer- accidente a través de una

cado pero cuéntanos cuál bombilla que se encendía y fue el primero y por qué no que te venía a decir que te

pudimos llegar a disfrutarlo. habías estrellado.

Tuvo tanto éxito entre

El primer videojuego de nuestros amigos que ha-Dinamic fue realmente GT- cían cola todos los días

Cars para ZX-81. Viene de para jugar así que cuando

una máquina arcade física llegó el ZX 81 pensamos en

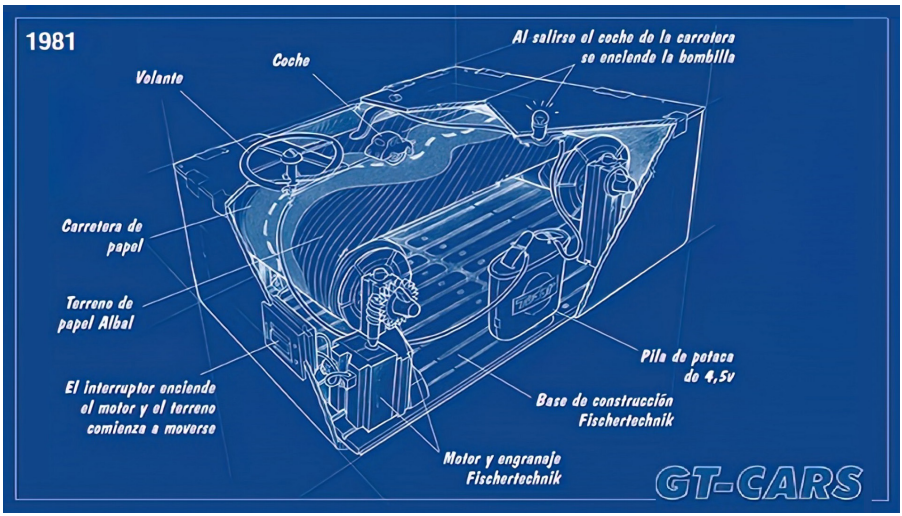
que había creado mi her- hacer una adaptación. >>

Pablo Ruíz: Pablo Ruíz:

“Dinamic fue una “Dinamic fue

una

© EFE aventura total” aventura total”



Blueprint de la máquina diseñada por Víctor Ruíz y que sirvió de base para desarrollar en ZX 81 el videojuego GT-Cars, que nunca llegó a distribuirse oficialmente.

Y la hicimos, muy básica y re Projects y Edge. Ce-en blanco y negro porque rramos algunas citas y nos aquel ordenador solo te- fuimos a Inglaterra a nego-nía 1 KB de memoria. Pero ciar y, evidentemente, todo claro, llegó el ZX Spectrum empezó por Ocean porque en 1982 y lo cambió todo. la marca Imagine era suya Llegó el color y GT-Cars se y se trataba de nuestra

ENTREVISTA

quedó ahí pendiente. principal aspiración.

“Fuimos Entonces, al llegar a

Cuéntanos por qué para Manchester al edificio de **a ver a** P

vosotros Army Moves ce- Ocean, entramos al mega-

rró un círculo personal del despacho de David Ward, **David Ward,** estudio y cómo conseguis- que en aquel entonces era

teis que Imagine lo distribu- el hombre más importante **que había** yera en vez de Ocean. de la industria en Europa

y nos pusimos a negociar **comprado**

Años después, a principios con Colin Stocks, que era

de 1987 cuando ya tenía- nuestro contacto... **Imagine”** mos Army Moves –que

Negociamos duro todas había sido todo un exitazo las partes: los royalties, las aquí en España–, decidi- ventas, las versiones, la fe-mos venderlo internacio- cha de lanzamiento, la por-nalmente y elegimos tres tada, todos los detalles, una compañías para enseñarlo negociación de las grandes que eran Imagine (que la y que duró toda la mañana había comprado Ocean Y bueno, cuando estába-y era la número uno en mos en un momento ahí ya aquellos años 80), Softwa- al final, con los flecos, y >>

Pablo Ruíz soplando las velas por el 40 aniversario de Dinamic durante la celebración de RetroAlcorcón, el pasado mes de diciembre de 2024.

nosotros sabiendo que te- veces más. Y eran equipos aquí este otro, aquí una

níamos más reuniones al de varias personas: tenían conversión de Konami,

día siguiente, pues estába- grafistas, programadores, aquí un proyecto de una

mos forzando porque que- músicos, había de todo. película", y así uno por uno

ríamos cerrar el acuerdo El caso es que David nos todos los puestos. Hasta

con ellos y claro, queríamos fue enseñando proyecto a que llegó al final y en el

sacar el máximo. proyecto: "pues aquí esta- último sitio había un pro-

En ese momento David mos haciendo este juego, gramador que estaba >>

dice "bueno, vamos a ha-

cer un break, os voy a en-

señar los equipos de desa-

rrollo”, y estos estaban en

la parte de abajo, porque

era como un semisótano

que tenía como ventanas

de estas pequeñitas

que son típicas de **“Army**

las construcciones **Moves tenía** en Inglaterra. Ha-

bía una plantilla de **que salir** unas 100 personas,

una cosa de ver- **con el sello** dad impresionante.

Nosotros por aquel **Imagine”**

entonces teníamos

lo que se llamaba

un programador “in-house”,

o sea, que tenía nómina y

cobraba todos los meses,

y ahí había un centenar de

David lo tenía todo pre- ca, porque nosotros quere-

trabajando con un Commo- parado. Cogió un disquete mos que Army
Moves salga dore 64, pero que lo tenía de Commodore 64 con una con
el sello Imagine". David, con la pantalla apagada. Y pegatina que
ponía Army que era el fundador de Ocean entonces, de repente, Da-
Moves (que evidentemente y que la había comprado me vid le dice al
programador no tenía nada) y lo tiró con dijo, "¿con Imagine?, pero si

"a ver, enséñanos lo que fuerza a una papelera que Ocean es la marca
fuerte".

estás haciendo". Enton- tenían ahí preparada. En Pero en ese momento
nos ces encendió la pantalla y ese momento dice, "pues lo negamos.
"No, no, tiene que

de repente escuchamos la tiro a la basura". ser con Imagine, porque
para

música de Army Moves en Tras ese golpe de efecto, Dinamic es
fundamental". Commodore 64. que me marcó y me en- Y así es cómo
Army Moves

Nosotros habíamos hecho señó lo importante de ese salió con la marca
Imagine,

las versiones de ZX Spec- tipo de gestos en unas ne- llegó al número
uno en ven-trum, Amstrad CPC y MSX, gociaciones, dijo "vamos a tas,
consiguió cruzar el At-pero en Inglaterra era fun- mi despacho y
cerremos lántico gracias a Ocean y fue damental el Commodore todos
los flecos y lance- nuestro primer lanzamiento

64, que era con el Spec- mos este juego que va a en EE.UU.
Conseguimos lle-trum la máquina más ven- ser un éxito". Claro, fue un
gar a un millón de jugadores... dida, así que se tenían que momento
mágico, no sola- y un sueño hecho realidad. sacar las cuatro versiones
a mente de los que recuer- De esa manera cerramos el la vez para
tener el máximo das toda vida, sino de los círculo que se inició al
crear de fuerza en el mercado. que te enseñan. Dinamic y donde
Imagine fue

De repente David le dice Además, se produjo una fundamental. Fue gracias a

al programador, “bueno, ¿y paradoja y es que cuando un anuncio que vimos publi-cuándo estará acabado?”, llegamos al final de la ne- cado en la prensa inglesa, en

“pues yo creo que la sema- gociación y ya teníamos marzo de 1984, que nos de-na que viene”, contesta. Yo todo cerrado fui yo el que cidimos a dar el paso de de-me giro y le digo a David le dije a David, “bueno, hay dicarnos profesionalmente al

“oye David, ¿y si no firma- un único punto que queda desarrollo de videojuegos. Y mos el contrato?”. por tratar y es el de la mar- aquí estamos todavía. P

Momento de la charla en RetroAlcorcón por los 40 años de Dinamic, con Pablo Ruíz y José Luis Sanz (Hecho con Pixels).

...TARGET...ENEMY NUCLEAR DEVICE...
...ATTACK...INFILTRATE...LOCATE...DESTROY...

ARMY MOVES

MANOUVER YOUR WAY THROUGH 7 SCREENS
OF FURIOUS COMBAT ACTION IN THIS NEW
MULTI-ROLE ARCADE GAME.
From jeep to helicopter and then on foot you cross
deserts and jungles to reach the enemy headquarters.
Your mission is fraught with danger and excitement – your armaments vary from hand
weapons to missiles but your objective remains the same – information – at the enemy
camp, locked in a safe at their heavily guarded complex.
You're on your own, you must succeed for there's no turning back in Army Moves . . .
Time to play hero?

DINAMIC

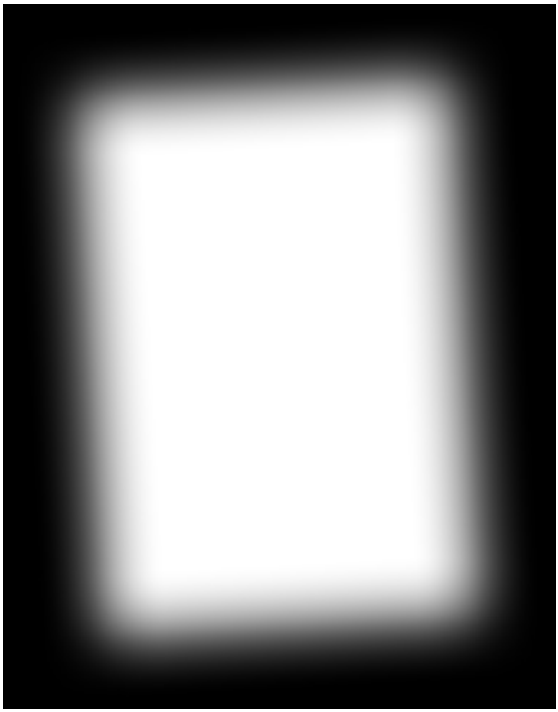
Imagine ...the name of the game

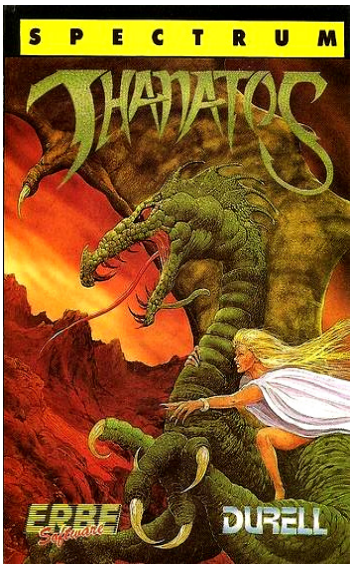
SPECTRUM
£7.95

COMMODORE
MSX AMSTRAD
£8.95

6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Tel: 061 832 6633 · Telex: 669977

Otro juego clásico de los ochenta está de regreso por culpa de los daños irre-parables que provocó en el corazón gamer de un extrabajador de SEGA y “re-dactor pandero” de Super Juegos y Mega Sega. Seguro que sabéis quién es.

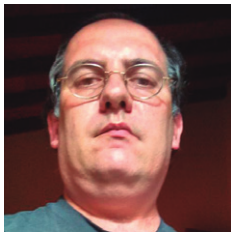



SPECTRUM
THANATOS
ERBE Software
DURELL

ME ROBÓ EL CORAZÓN

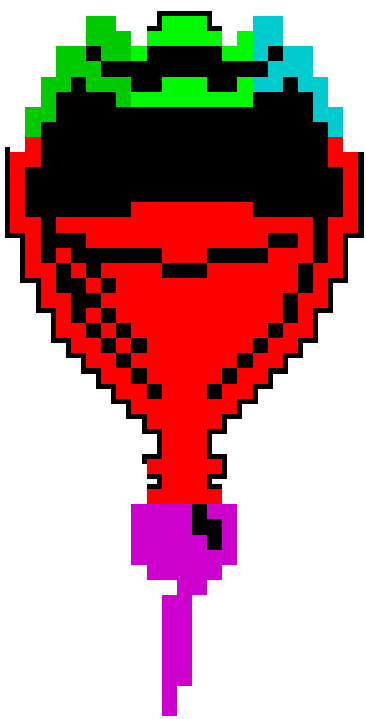
por Raúl Montón

¡Ese dragonazo!

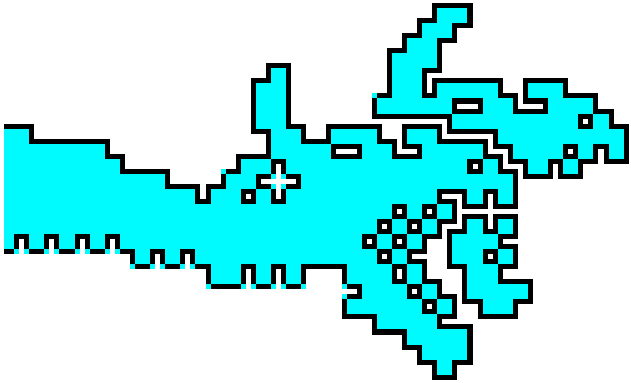


Después de hacerme creer cinco meses atrás que en mi Spectrum había una ciudad con peatones, repleta de crimen y actividad, a Mike Richardson, uno de los pilares de Durell Software, se le ocurrió que quería que sintiéramos lo que era ponerse en la piel de un dragón. No montarlo, ni cazarlo, sino ser el magnífico bicho, y vaya que si lo consiguió. La aventura de Thanatos “el Destructor” comenzaba rescatando a la he-

chicera Eros, a la que debíamos acompañar para recuperar el libro de hechizos de su caldero mágico, situado en el último de los castillos. El dragón, animado por partes y estrella indiscutible del juego, solo era la punta de lanza de un mundo animado como nunca se había visto, repleto de agresivos soldados, doncellas en apuros, serpientes marinas, caballeros andantes y muchas arañas.

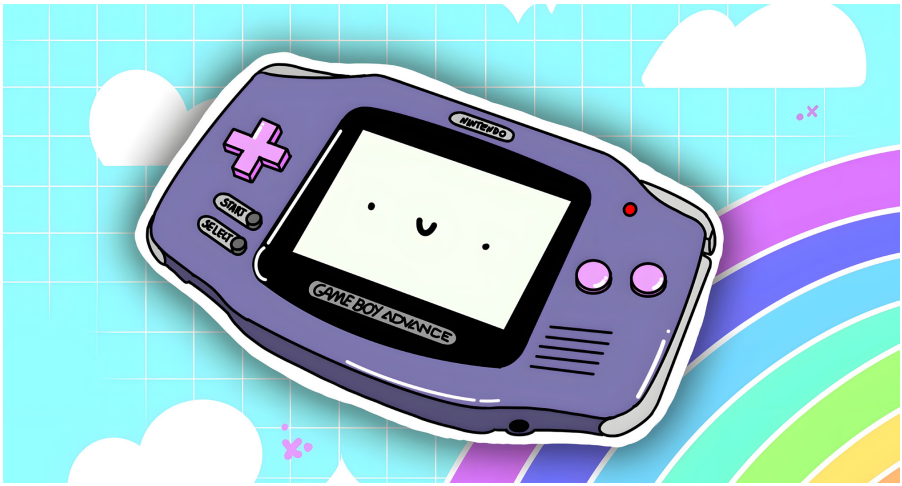


Pero más allá



de los gráficos

con varios planos de scroll, lo que quedó plasmado en mi memoria fue ese corazón del dragón que a modo de indicador de energía va latiendo al ritmo de su excitación. A pesar de que sea un pedazo de bestia mitológica. P



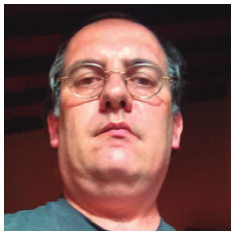
© Anthony Barakat

El Homebrew más actual... en PIXELS

Más madera para tus

viejos cacharros

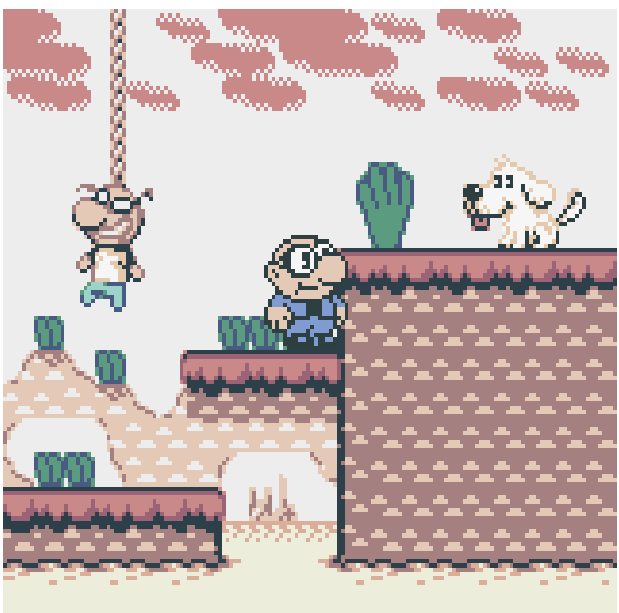
El homebrew se ha convertido en una fuen-te inagotable de sorpresas. Juegos realizados por la comunidad para viejas consolas y mi-croordenadores. Y aquí os lo vamos a contar.



por Raúl Montón

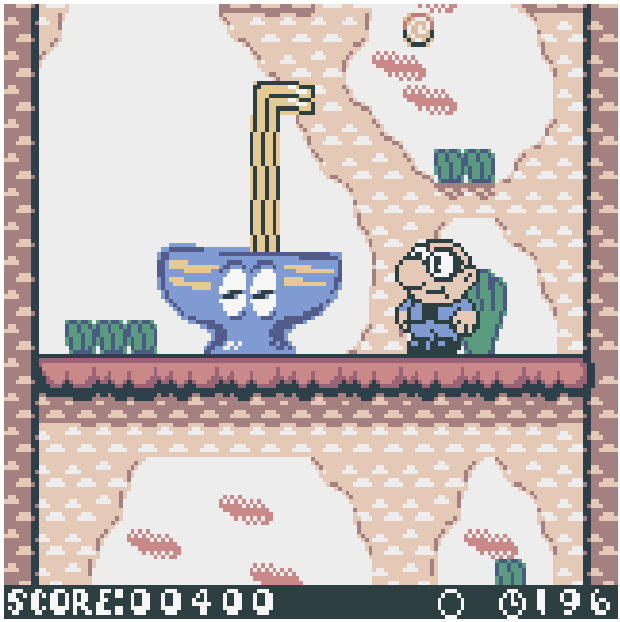
Por segundo número formas a Tommy Dassalo, consecutivo vamos a un monologista e ilustrador hablar de Homebrew, australiano. Así que basán-de lanzamientos modernos dose en los chistes de su re- pertorio, han creado Super tenemos un "variadito" de lo Dassalo Land, un plataformás interesante. Mirad. mas "noventero" para Game Boy Color que poco tiene Aventuras de un que envidiar de los mejores monologista lanzamientos de la época. Gráficos con mucha per- Después de lanzar en ple- sonalidad, músicas muy ca- no siglo XXI un juego oficial chondas y niveles llenos de de McDonalds (Grimace's referencias a la cultura pop Birthday), la última idea y a las rutinas de chistes de loca de Gumpy Function ha Dassalo dan forma a uno de sido dedicar su nuevo plata- los lanzamientos home- >>

Super Dassalo Land | Un monologuista e ilustrador australiano protagoniza un plataformas con mu-cha gracia y sarcasmo que bien podría firmarlo Nintendo para Mario. ¿El 'prota' no os recuerda a mí?

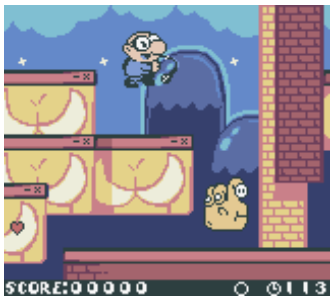


muchos joysticks y ses, más de 50 proyectos mandos de nuestro compitieron por ganar pre-Amstrad CPC. mios importantes y nos de-

Si os interesa, po- jaron algunas maravillas de



déis descargar Léon esas que uno adora jugar.



Marchand’s Olym- ¿Las vemos? pic Challenge gratis

(incluyendo carátulas 1er Puesto y su banda sonora) Beat Beast

brew más encantadores del en la web de Ams trad Mu-

año pasado, porque recor-seum. Y por supuesto, no Originalísima mezcla de

dad que estamos en 2025. bebáis directamente del río, shooter y juego de ritmo,

no sea que os dé algo. bastante chunga de contro-

Nadando por el Sena lar, que nos pone a los man-

GBA Jam 2024 dos de un caballo con un

Inspirándose en los clási- metrónomo incrustado en

cos juegos de olimpiadas Del 17 de Mayo al 18 de su cuerpo y que tiene que

de toda la vida, Pulsopho-Agosto del año pasado, escapar del universo de la

nic, Roudoudou y Titan, nos después de dos años de au- Game Jam, enfrentándose

ofrecen este simulador de sencia, se celebró en itch.io a una panda de enemigos y

natación situado en las pa- la edición anual de la GBA muchos obstáculos, siguien-

sadas Olimpiadas de París, Jam, dedicada, como el do siempre los golpes del rit-

en las que podremos com-nombre indica, al desarrollo mo para poder disparar.

petir con el campeón Léon de Game Boy Advance.

Marchand, que ganó cinco A lo largo de esos tres me- 2do Puesto

medallas en la cita. Discrete Orange

Con unas detalladas

animaciones podremos No os dejéis guiar por

nadar contrarreloj en la captura de este jue-

Estilo Libre, Mariposa, go, ya que lejos de ser

Braza de Pecho y Espal- el típico “plataformero”,

da, y batir los tiempos Discrete Orange es un

clasificatorios, mientras puzzle en toda regla,

intentamos no romper algo así como un Ad-

ventures of Lolo con vista a los juegos más destaca-

lateral, o como sus autores dos que nos dejó era GBA

lo definen, “un juego de pla- Jam 2024.

taformas y puzzles por tur-

nos”. Si le tenéis paciencia, Toll Runner

es un juegazo.

Tomando como inspiración

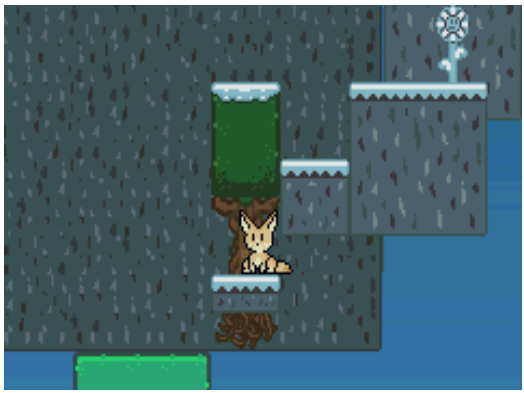
3er Puesto uno de tantos “endless run-

Getting Around It with ner” en los que se nos pa-

Pheasant Birdy san las horas muertas con el

móvil, Jenka Lab nos obse-

Como casi todos los juegos quia con este divertido y bo-
presentados en este Jam, nito Toll Runner, con pinta
nada es lo que parece. Bajo de juego comercial, que nos
este nombre extremada- lleva a guiar un ratón reco-
mente largo y con aparien- giendo todo lo que tenga va-
cia de inocente plataformas, lor en la pantalla, al tiempo
se esconde un ingenioso que esquivamos los peligros



puzzle que toma inspiración más variopintos.
de Paper Mario, pero con la
osadía de jugar con varias World of Zoink
dimensiones en el hardware
de Game Boy Advance. Bajo una apariencia de JRPG

Todo un logro técnico y de toda la vida (bastante bo-
digno de dedicarle un rato. nito por cierto) tenemos esta
sátira que nos invita a pen-

Mejores Gráficos sar más allá de la lógica, los

Sekhmet's Playground cánones y las mecánicas del

género, para ir solucionando

De la misma manera que distintos puzzles y avanzar

en algunos juegos que po- en la historia. Si piensas que

demos disfrutar online, esta algo no encaja, ¡vale la pena

especie de "arena survival" investigarlo! Para animarte a

nos lanza a un circo en el probar todas las soluciones

que el único objetivo es posibles, que sepas que es

rebanarnos la cabeza de imposible que te maten en

la manera más creativa, y World of Zoink, así que pa-

dependerá de nuestra ha- ciencia y si parece que estás bilidad sobrevivir el mayor en un callejón sin salida, las tiempo posible a las, cada cosas al final no son lo que vez, más abundantes y pe- parecen y toca probar. >> ligrosas trampas.

Simple, directo, san-

GBA Jam 2024 | De arriba griento y bastante diver-abajo tenemos los juegos Beat tido, y con gráficos que Beast, Discrete Orange, Get- mejoran dependiendo de ting Around it with Pheasant lo que seamos capaces

y por último, Toll Runner. Todos de este mortal circo. Aho-ganadores en alguna categoría. ra, si os parece, pasamos Birdy, Sekhmet's Playground de aguantar en la arena

Detective Monroe: mente la atención. Toman- de Mega Drive casi termina-

Murder At Sea do como base, o más bien da. Todo parece indicar que

fusionando, dos de los clá- la compañía habría estado

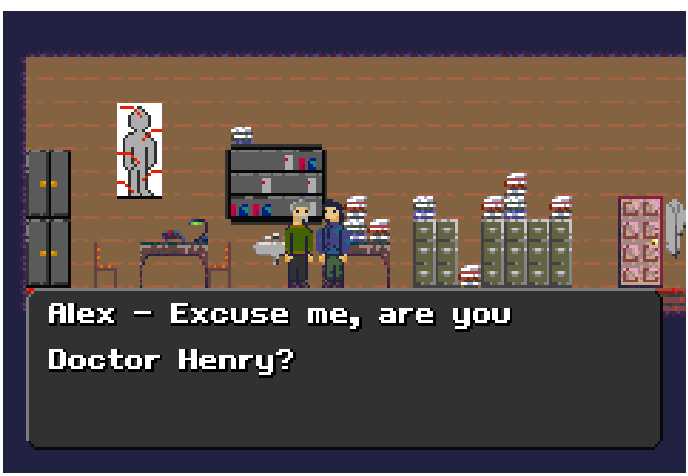
Si bien su aspecto visual se sicos tempranos de la lite- en negociaciones con Dark

ve ampliamente superado ratura española, El Buscón Horse Comics cuando la se-

por gran parte de los jue- Don Pablos y El Lazarillo rie limitada del cómic aún se

gos presentados a la com- de Tormes, los autores nos estaba vendiendo, pero des-

traen un juego de pla- pués de más de dos años de



taformas muy majo, desarrollo, con Mega Drive con cuidados grá- dando sus últimos coleta-

ficos (con especial zos, se decidió cancelar el

mención a los sprites, proyecto cuando ya estaba

que parecen salidos casi terminado. de las novelas) y mú- Cryo, que solía hacer jue-

sicas medievales (es gos de estilo más reflexivo y una pena que casi no críptico, prefirió no irse por tenga efectos de so- las ramas con la adaptación nido). Echadle un ojo. de Out of The Vortex, reali-

petición, lo cierto es que zando un “brawler” de los de

programar una aventura Out of the Vortex toda la vida que recuerda al

“point n’click” con un buen (el NO juego) fenomenal Captain Ameri-

argumento tiene su gracia, ca & The Avengers de Data

y más si estamos ante el tí- Desarrollado en los 90 du- East. Además, la música iba

pico “murder mystery”, situa- rante casi un año y medio a ser de David Cage.

do en un barco plagado de por un equipo de más o Sí... ese David Cage! P

gente muy sospechosa. menos doce personas en

No esperéis ninguna mara- Cryo Interactive, este juego

villa técnica, pero sí uno de se basa en una serie de Có-

los juegos más entretenidos. mics de Dark Horse de John

Ostrander (Star Wars: Le-

Life And Adventures gacy, Suicide Squad, etc.).

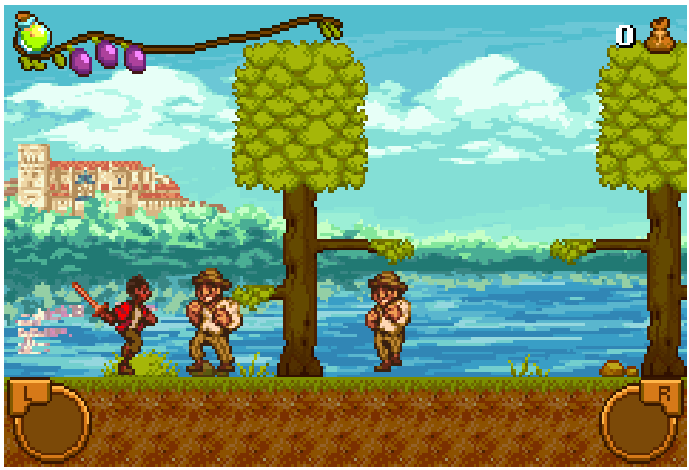
of Buscón de Tormes El proyecto fue uno de los

muchos puestos en marcha

La inspiración en los clási- por la compañía francesa

cos de nuestra literatura no a mediados de los 90, que

suele ser, por desgracia, después del exitazo del pri-
algo habitual en los video- mer Dune (incluso en Me-
juegos hoy en día, es por ga-CD), se atrevieron con
eso que Life And Adventu- proyectos para consolas
res of Buscón de Tormes, de SEGA y Nintendo. Por
me ha llamado poderosa- desgracia, no todos llega-
ron a buen puerto.



las betas y el código Out of the Vortex |
Estas pan- fuente de las versio- Según las
fechas de

nes de PC y Mega tallas pertenecen a la versión

liberada (a partir de una recom-

Drive rescatados, pilación del código fuente) y es Out of The Vortex bastante entretenido, con buenos

pleno desarrollo en habría perdido en la maraña de lanzamientos de la época. se encontraba en gráficos, pero en su momento se 1995, con la versión

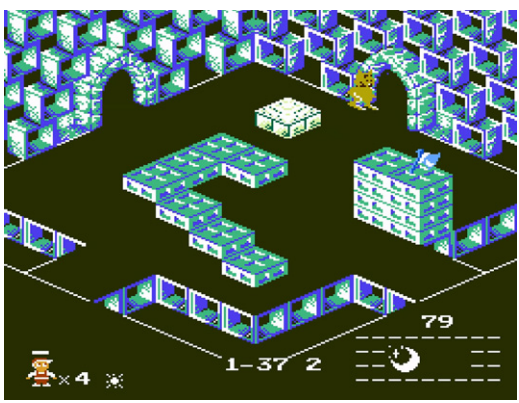
Project Firestart Knight Lore

Y la magia de Rare

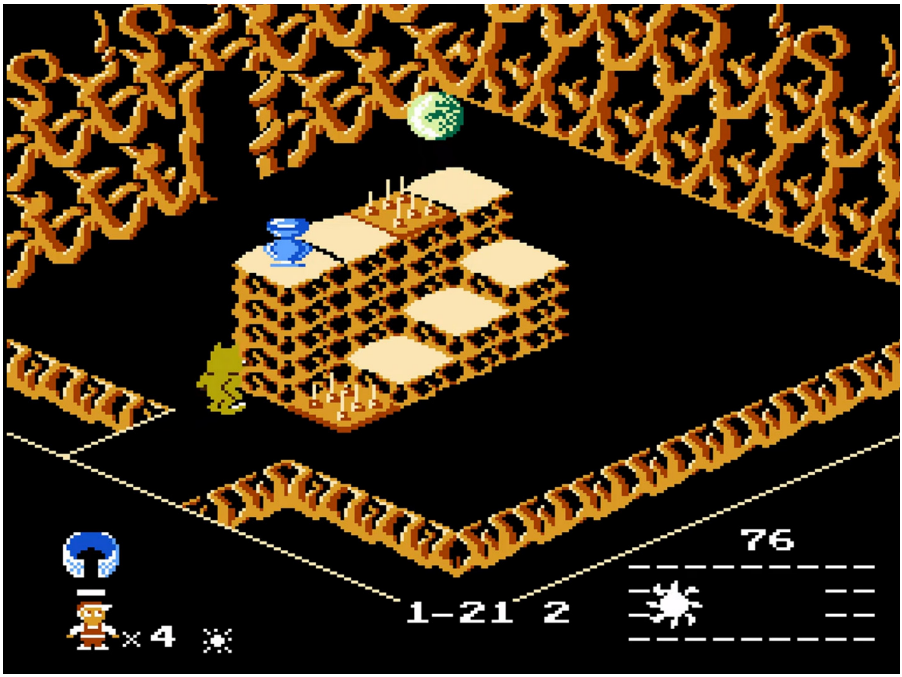
CHACHIGAMES

llegó a Famicom

68



Knight Lore | El corazón de la versión de Famicom reproduce punto por punto el desarrollo del original



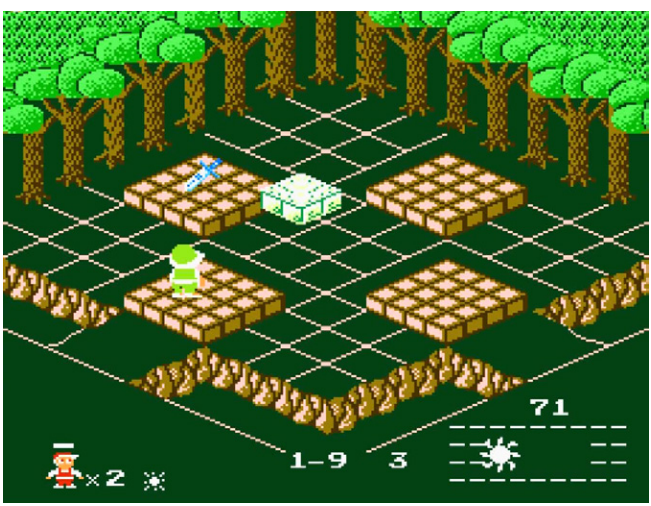
para microordenadores de 8 bits, aunque tiene el acierto de dividir su mapa en secciones diferenciadas.

Knight Lore es uno de mis juegos favoritos de ZX Spectrum y nunca imaginé que me las vería años más tarde con un “port” para Famicom.

por Knight Lore, la obra caer la noche. Para romper maestra de Ultima-el hechizo debe cocinar una te Play the Game no

poción mágica con los ingre-se conformó con conquistar dientes dispersos por un la-los corazones de los juga-beríntico castillo propiedad dores europeos de 1984 en del mago Melkhior. Aquí, ZX Spectrum. En 1986, la sin embargo, Jaleco tomó la compañía japonesa Jaleco decisión de introducir unos se aventuró a llevar esta José Luis Sanz pequeños (o no) cambios joya a Famicom, la versión para adaptarlo la historia a nipona de NES, presentan- los gustos del público nipón. do a nuestro Sabreman y su En esta adaptación, Sabre- maldición licántropa a una man es ya un "hombre lobo nueva audiencia al otro lado de las cavernas" que busca del mundo. ¿Les gustaría? la legendaria "Flor Lunar" para curarse. Esta flor, cus- Historia familiar... todiada por Melkhior, se >> con aire japonés

Hay que decir que a pesar



de ese viaje a la otra punta

del mundo, la esencia de

Knight Lore se mantiene

intacta: al pobre Sabre-

man le ha mordido Sabre

Wulf y, por tanto, se trans-

forma en hombre lobo al

cillo. La diferencia en la moria y la renderización de arquitectura de ambas los escenarios. El resulta-máquinas obligó a un do, aunque con diferencias proceso de adaptación visuales, logró capturar la profundo, donde la opti- esencia isométrica del origi-

mización del código y los nal pero con matices. gráficos fue crucial. Un detalle curioso es que

Uno de los mayores la versión de Famicom utiliza

retos fue recrear la ilu- un sistema de “bloques pre-

sión de profundidad y la definidos” para construir las

convierte en el objetivo final perspectiva isométrica formas de los escenarios. En de la aventura, reemplazan- que caracterizaban a Knight lugar de dibujar cada objeto do a la poción original. Lore. La técnica Filmation, individualmente, uno a uno

un invento de los hermanos como lo hacía el ZX Spec-

De Ultimate a Jaleco, un viaje lleno de retos

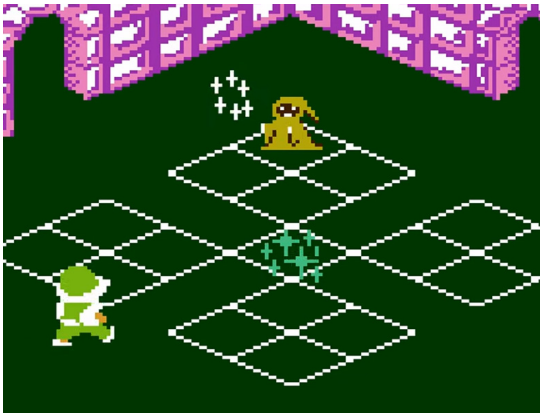
Stamper, funcionaba de ma- trum, se emplearon combina- ravilla en ZX Spectrum. Sin ciones de esos bloques para

embargo, replicar este truco “amueblar” las habitaciones

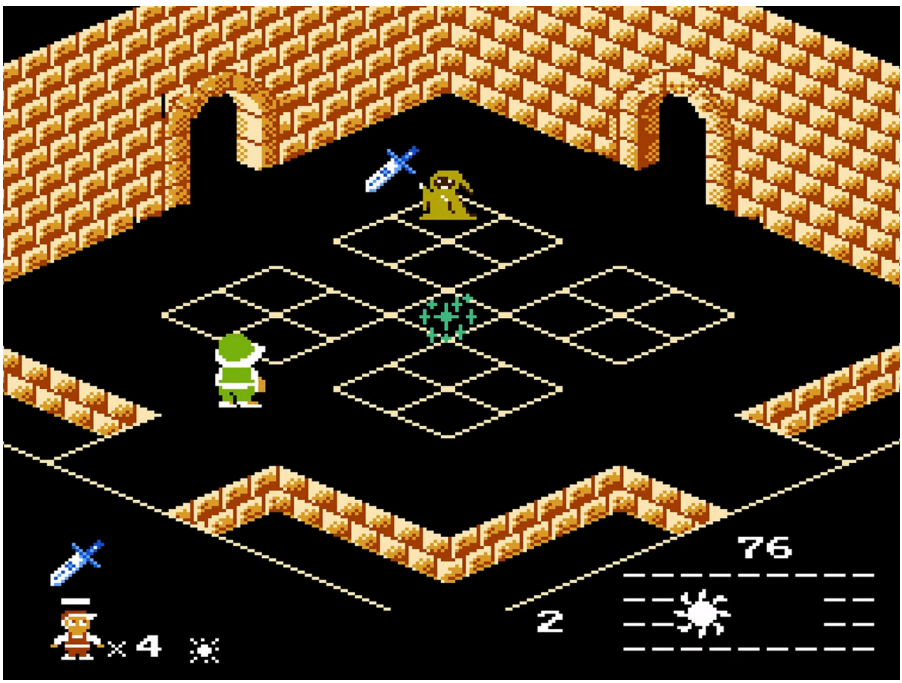
Trasladar la magia isométri- en Famicom requería de un del castillo. Esto permitía un ca de Knight Lore desde ZX enfoque técnico diferente. uso más eficiente de la me-Spectrum a Famicom no fue Jaleco tuvo que reescribir moria y una mayor fluidez una tarea sencilla. Jaleco, el código desde cero, adap- de movimiento. Otro aspecto

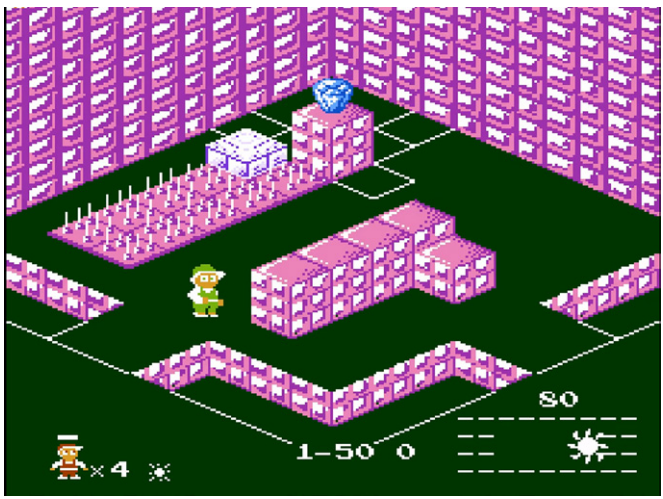
al tomar las riendas de este tándolo a las capacidades interesante es la adaptación proyecto, se enfrentó a un del hardware de la consola de la

paleta de colores. Mien-desafío técnico considerable de Nintendo. Esto implicaba tras que en ZX Spectrum se porque replicar esa técnica optimizar el dibujado de los limitaba a una gama mono-Filmation no era nada sen- sprites, la gestión de la me- cromática, en Famicom >>



Knight Lore | Una de las diferencias más evidentes entre las versiones de ZX Spectrum y de Famicon fue la sala de entrega de objetos. En la máquina de Nintendo no había rastro del caldero y el mago parecía un Jawa.





De la gloria del ZX Spectrum a las consolas en Japón

1984 es un año importante porque

fue el que vio llegar a Knight Lore

a nuestros ZX Spectrum. No hará

falta decir lo importante que fue y cómo sirvió para elevar a los altares a una Ultimate (Play the Game) en estado de gracia, pero sin duda se trata de uno de los momentos culmen de aquella década y el instante en el que muchos creímos de verdad que eso de las 3D eran el futuro de los videojuegos. Si no lo tienes entre tus favoritos, no mereces llamarte “gamer”.

jetos, ambientación y Knight Lore: legado enemigos. Esto añade isométrico e influencia un elemento sorpresa

para aquellos familiari- Tanto en Spectrum como en zados con la versión de Famicom Knight Lore dejó

ZX Spectrum. La banda una huella imborrable. El uso sonora también se ve de la perspectiva isométri-modificada, con nuevas ca convirtió a los dos juegos

melodías que aprove- en títulos de culto y aunque chan el chip de audio de la versión de Famicom fue

Famicom, para crear at- menos conocida (en Occi-

teníamos una gama más mósferas más complejas. Y dente sobre todo), permitió amplia. Jaleco aprovechó los efectos de sonido se redi- que una nueva generación

esta posibilidad para dar más señaron, con nuevos toques de jugadores japoneses ex-

color al castillo de Melkhior, para los pasos de Sabreman, perimentara la magia de este

creando una atmósfera más las puertas y los enemigos. clásico gracias a una colabo-

vibrante y detallada con dis- Algunos jugadores conside- ración como pocas veces se

tintos tipos de escenarios ran que la versión de Fami- ha dado entre estudios.

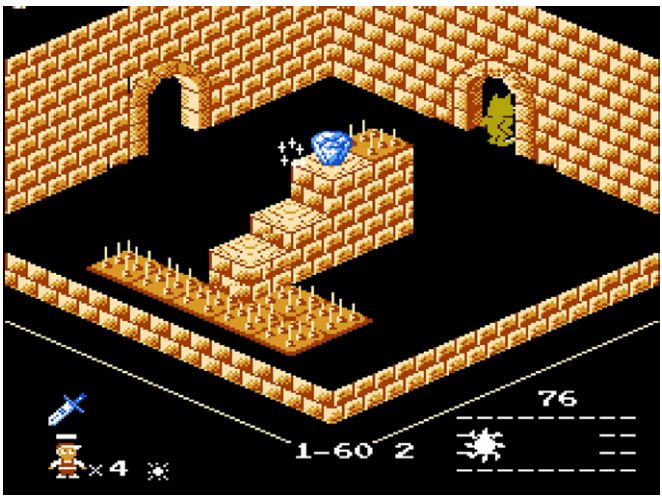
que ofrecían más variedad. com es ligeramente más fácil El resultado no quedó nada

A pesar de las dificultades, que la de ZX Spectrum. Esto mal y, de un simple vistazo,

Jaleco logró un “port” admira- se debe, en parte, a un con- puede verse todo lo bueno

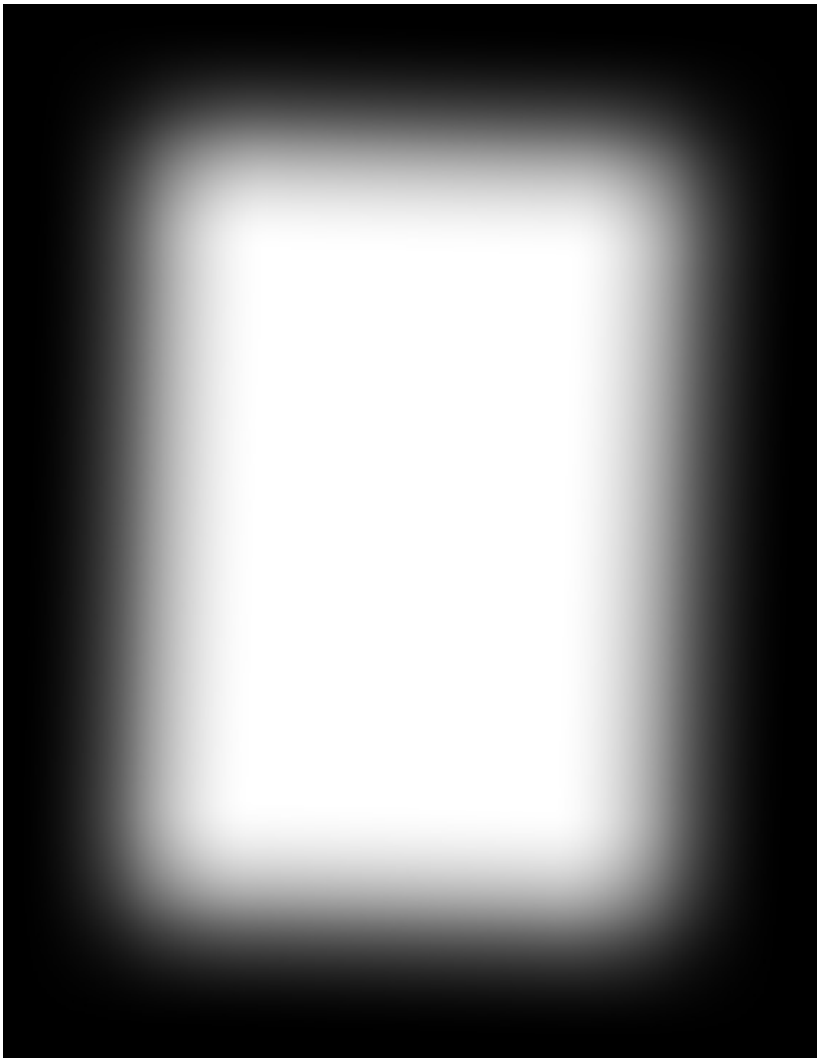
ble que conservaba la jugabi- trol más preciso y a la posibi- de Knight Lore. ¿No? P

lidad y el encanto del Knight lidad de guardar la par-



Lore original. tida. Además, la versión

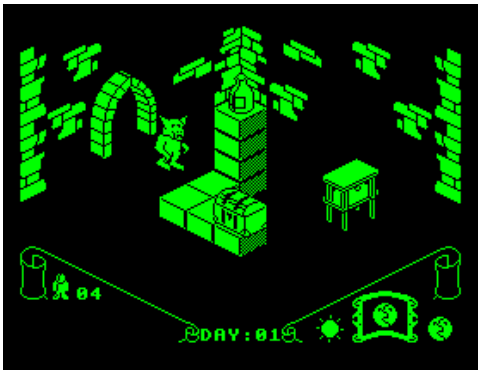
de consola incluye algu-



El castillo de Melkhior nos elementos que no en Famicom estaban presentes en

el original, como nuevas

Aunque la apariencia básica trampas, plataformas



del castillo se mantiene, al- que se desmoronan y gunas zonas presentan cam- pinchos que salen de

bios en la disposición de ob- repente desde el suelo.

Hobby Press vs ERBE

Rivalidad más allá

de los videojuegos

REPORTAJE

Exterior del polideportivo Pío XII de Madrid, donde tuvieron lugar los enfrentamientos Hobby Press vs ERBE.

A principios de los 90 la rivalidad entre la edi-torial Hobby Press y ERBE fue más allá de lan-zamientos de juegos o análisis en las páginas de Micro Manía y MicroHobby.

por Fue un 21 de junio de tad que entonces ya pro-1991 cuando empecé fesaban contra otro de los a trabajar en Hobby nombres legendarios de la Press, para iniciar el pro-historia de los videojuegos yecto que más tarde se en España. convertiría en Hobby Con-José Luis Sanz solas y, la verdad, es que ERBE Software, aquello fue como entrar por ¿el imperio del mal? vez primera en Disneyland. Yo venía de comprar pun-Sobran todos los comenta-tualmente las revistas de la rios porque la conocéis por casa, MicroHobby y Micro ser de las pioneras en la Manía, y eso de empezar distribución de software en a codearme con los que nuestro país a principios de las hacían fue un impacto los 80, y ya en aquellos pri-que todavía hoy me lleva a meros 90 parecía que iba a pellizcarme para creer que comerse el mundo. llegué a vivir momentos así. Seguía distribuyendo los Amalio Gómez y Juan cada vez menos juegos que Carlos García, el ala Micro-aparecían para microorde-Hobby, ya estaban allí y nadores de 8 bits, también nos acogieron a Marcos tenía un portfolio enorme de García y a mí con los brazos lanzamientos en PC, Amiga abiertos. Enfrente teníamos y Atari ST, y las consolas

“a los de Micro Manía”, con llamaban a la puerta: Game Domingo Gómez, Cristina Boy había terminado en sus Fernández, José Emilio Bar-manos, como más tarde lo bero y Javier de la Guardia. haría Super Nintendo. Todos formábamos parte de Pero para los que formá-Hobby Press y pronto des-bamos Hobby Press, se tra-cubriría la ancestral enemis-taba del Imperio Galác-> >

Una paliza a HOP con una nota baja en alguno

detrás de otra de los últimos MicroHobby

o Micro Manía.

Fue nada más llegar ERBE Software enca-que descubrí que algu-denó una racha de victorias nos fines de semana espectacular y puedo dar fe trabajadores de Hobby que nadie en el equipo HOP Press (HOP) y ERBE se dejó ganar por querer se enfrentaban en parti- hacerse con una exclusiva,

dos de fútbol sala en el o facturar alguna paginilla polideportivo de la calle de publicidad de más, como Pío XII en Madrid. Y que las de Darkman o Mystical. normalmente las tropas Todo fue limpio y puro, como de la distribuidora nos la amistad que unía (y toda-trituraban inmisericor- vía une) a los dos bandos. demente en encuentros

donde había dema-Sin fotos ni vídeos siada motivación. Toda-

vía recuerdo a algunos Por desgracia no hay prue-

tico, del mal más absoluto, ex-HOP de ERBE cómo bas de aquellos partidos, de una tiranía que debía- corrían, cómo metían la más allá de este legado mos combatir con todas pierna y cómo le protesta-escrito, así que tendréis que nuestras fuerzas... cuando ban al (no) árbitro. ¡Qué vio- creer en mi palabra. Eso sí,

saltábamos al terreno de lencia verbal! ¡Qué patadas! solo puedo decir que al final juego para enfrentarnos en Ni que nos hubiéramos car- le dimos la vuelta a la tortilla partidos de fútbol sala. gado alguno de sus juegos y acabamos ganando. P

cualquier modelo de ordenador: Spectrum, (cassette y dis- europeos, y se han contratado 550 unidades en Gran Bretaña, Sega y Commodore, tendra igualmente aplicación en el ¿Se abre una nueva era para la distribución de software?

SONRISAS Y LÁGRIMAS

Las que suponemos que estará esbozando Dinamic tras la consecución de lo que era uno de sus mayores sueños: ver sus programas en las máquinas recreativas de los salones arcade.

Tal honor lo compartirán **After The War**, título de sobra conocido por todos, y **Hammerboy**, uno de los últimos lanzamientos de la compañía que, aunque también será editado para los diferentes ordenadores domésticos, parece estar creado especialmente para convertirse en un éxito en las máquinas recreativas.

Se nos olvidaba, sus compañeros en la aventura serán Inder, compañía española fabricante de este tipo de máquinas. Suerte para ambos.

Victor Ruiz.

Porque nos hemos quedado sin LÁGRIMAS para este mes. Este era el texto que os teníamos preparado: LÁGRIMAS de pesar porque Gremlin, una de las históricas del software, se ha quedado sin distribuidora en España. Desconocemos por completo las razones que han llevado a la ruptura con sus anteriores aliados, Erbe, pero el caso es que a pesar de tener en proyecto grandes e interesantes títulos como Switchblade 2, Super Cars 2, Turbo Challenge II o Hero Quest, los usuarios españoles, de momento nos vamos a quedar con las ganas. Esperamos que muy pronto podamos seguir disfrutando de los excelentes títulos de tan genial compañía.

Y resulta, que nos acabamos de enterar que ya tienen distribuidora: Dro Soft. Pues mejor y enhorabuena a Dro.

POLE POSITION

Posición honorífica compartida por las Cuatro Grandes de España: Dro Soft, Erbe, Proeinsa y Sistem 4 (también conocidos por La Armada Invencible), quienes por una vez y esperando que sirva de precedente, se han puesto de acuerdo para lograr un objetivo común: erradicar la piratería.

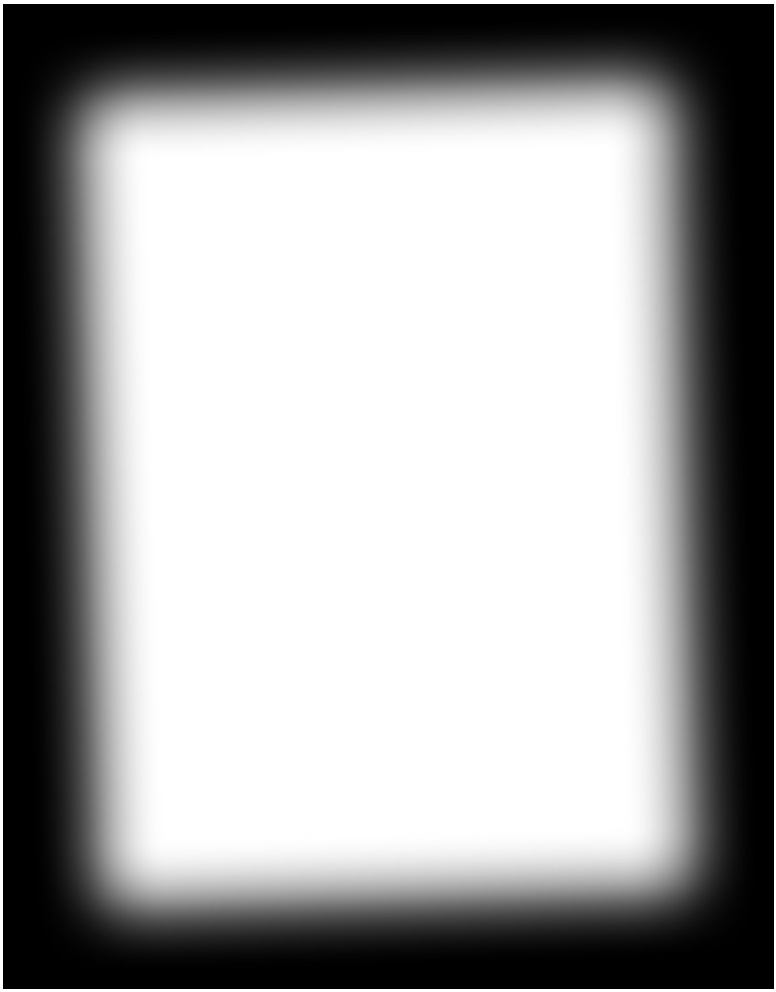
Enhorabuena por la iniciativa y deseamos una victoria aplastante contra el enemigo del parche. Y que sepan todos que, si es necesario, les apoyaremos con nuestras naves.

FAROLILLO ROJO

Este mes, tan bochornoso título nos lo auto otorgamos los componentes del equipo de fútbol sala que hemos formado entre las redacciones de Microhobby y Micromanía. Los primeros resultados no podían haber sido peores: tres encuentros, tres derrotas, algunas de ellas apabullantes: (13-0, -buen comienzo-, 9-6 y 9-7). ¡Pero si nos ha ganado hasta el equipo de Erbe!.

En fin, está claro que somos unos intelectuales puros. De momento y como primera medida, nos negamos a comentar ni un sólo simulador de fútbol más.

MiroHobby #212 | En el número de julio y agosto de 1991 la redacción de la revista se hacía eco de la enésima humillación infligida por los chicos de ERBE Software. Lograron una racha de victorias envidiable.



TERCERA ÉPOCA AÑO VIII - NÚM. 212

Extra Verano
Incluye 2 CASSETTES 550 Ptas.

MICRO HOBBY

AÑO VIII - NÚM. 212

00212

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

MICROPANORAMA

DURO GOLPE A LA PIRATERÍA

Mapa de Skull & Crossbones

NUEVO

SHADOW DANCER
TURRICAN 2
THE CHAMP
MERCS
HYDRA

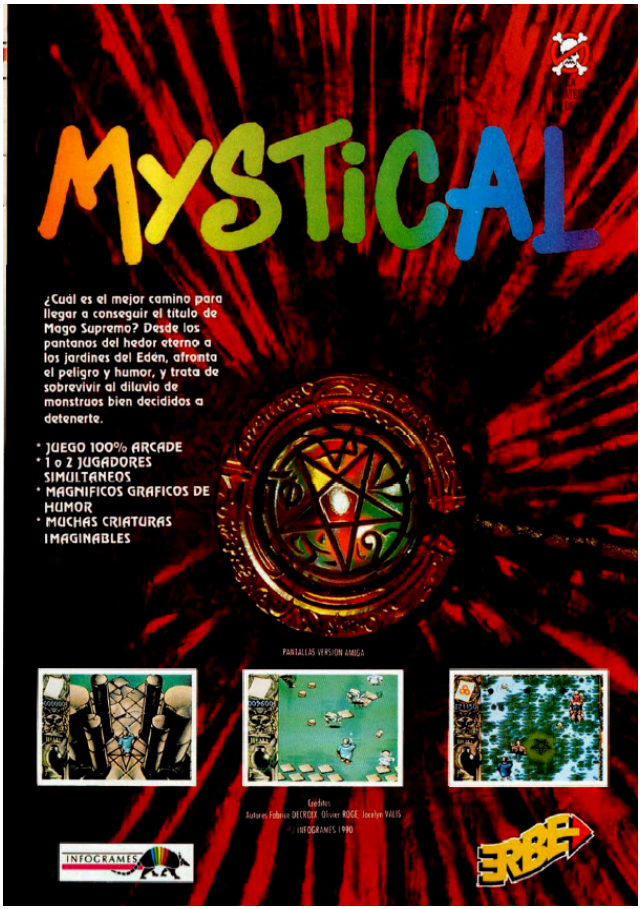
LA LUPA

EXTREME: ABORDAJE EN LAS ESTRELLAS

2 DEMOS ABRASADORAS

6 JUEGOS SUPER REFRESCANTES

HOBBY PRESS


MYSTICAL
¿Cuál es el mejor camino para llegar a conseguir el título de Mago Supremo? Desde los pantanos del hedor eterno a los jardines del Edén, afronta el peligro y humor, y trata de sobrevivir al diluvio de monstruos bien decididos a detenerte.
• JUEGO 100% ARCADE
• 1 o 2 JUGADORES SIMULTANEOS
• MAGNIFICOS GRAFICOS DE HUMOR
• MUCHAS CRIATURAS IMAGINABLES
PANTALLAS VERSION AMIGA
Autores: Fabrice DECROIX, Olivier ROGE, Jocelyn VALLS
© INFOGRAMES 1990
INFOGRAMES

REPORTAJE

ELLOS DESTRUYERON TODO LO QUE TENIA
TODO LO QUE AMABA
TODO LO QUE ERA

AHORA, EL CRIMEN TIÈNE UN NUEVO NOMBRE
Y LA JUSTICIA UNA NUEVA CARA

DARKMAN

TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC,
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.

ocean®

ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA . ERBE SOFTWARE . SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

Además de la revista en papel, PIXELS ofrece a todos los que compren cualquiera de las edicio-nes vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de hechoconpixels.com. A continuación te detallamos cómo puedes acceder de forma fácil a todo ese contenido extra.

Si has comprado la revista en

GAMEPRESS

Al comprar la revista en la web oficial de la Editorial GamePress tendrás el usuario creado den-tro de nuestro sitio oficial, de forma automática, por lo que solo tienes que seguir los pasos que te detallamos a continuación.

Lo primero que tienes que hacer es ir a nuestra web oficial, a Hechoconpixels.com. Si ya com-praste el primer número de PIXELS y viste sus vídeos no debes hacer nada, porque tu usuario ya estará activo. Pero si no es así, sigue los pasos que te comentamos a continuación:

1 Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del usuario de la web. 2 Indica que quieres recuperar la contraseña de tu usuario. 3 Escribe la misma

dirección de correo electrónico que utilizaste para comprar la revista en

CÓMO VER LOS VÍDEOS

la web de la Editorial GamePress (si es otra escríbemos a soporte@hechoconpixels.com).

PIXELS

4 Pulsa en el botón de Obtener una contraseña nueva.

A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada (*) con el enlace para resetear esa contraseña. Luego define el nuevo password que quieres tener y vuelve a la web para iniciar sesión. Ya podrás ver los vídeos correspondientes a este número.

(*) Si el email ves que tarda en llegar, verifica que no ha ido a parar a la carpeta de SPAM.

Google Maps

Si has comprado la revista en otro punto de venta

PIXELS se vende principalmente en la web oficial de la Editorial GamePress pero

existen otras opciones en ciertos puntos de venta que han solicitado tener

unidades

de la Collector's Edition para sus clientes. En estos casos, recuerda que solo puedes comprar esas revistas sueltas por lo que no podrás suscribirte y conseguir la lámina exclusiva dibujada por el Jesús Martínez del Vas.

Esos puntos de venta físicos, a día de hoy, son:

P

P

P

P

Alicante (Ibi) Barcelona Museo Arcade Vintage Super Boniato Antigua Fábrica de Juguetes Rico, C. de la Granja, 6-8, local derecho

Carrer les Eres, 74 Sevilla Madrid Arcade Planet Kaoto Store C. Jardín de la Isla, 6

Google

C. del Barco, 18, Local Izquierda, Centro También podéis adquirir la revista en Datos del mapa ©2024 Google, GeoBasis-DE/BKG (©2009), Inst. Geogr. Nacional Templo del Arcade eventos de retrogaming, en el stand de C. Orión, 1 (Griñón) GamePress en citas como las de Alican-

te, Barcelona, Parla, Alcorcón, etc.

Alta del nuevo usuario

Para poder contar con tu usuario debes ponerte en contacto con la revista para que te podamos

dar de alta en la web y, así, puedas tener acceso a los vídeos de este número.

Debes escribirnos vía email a la dirección: soporte@hechoconpixels.com

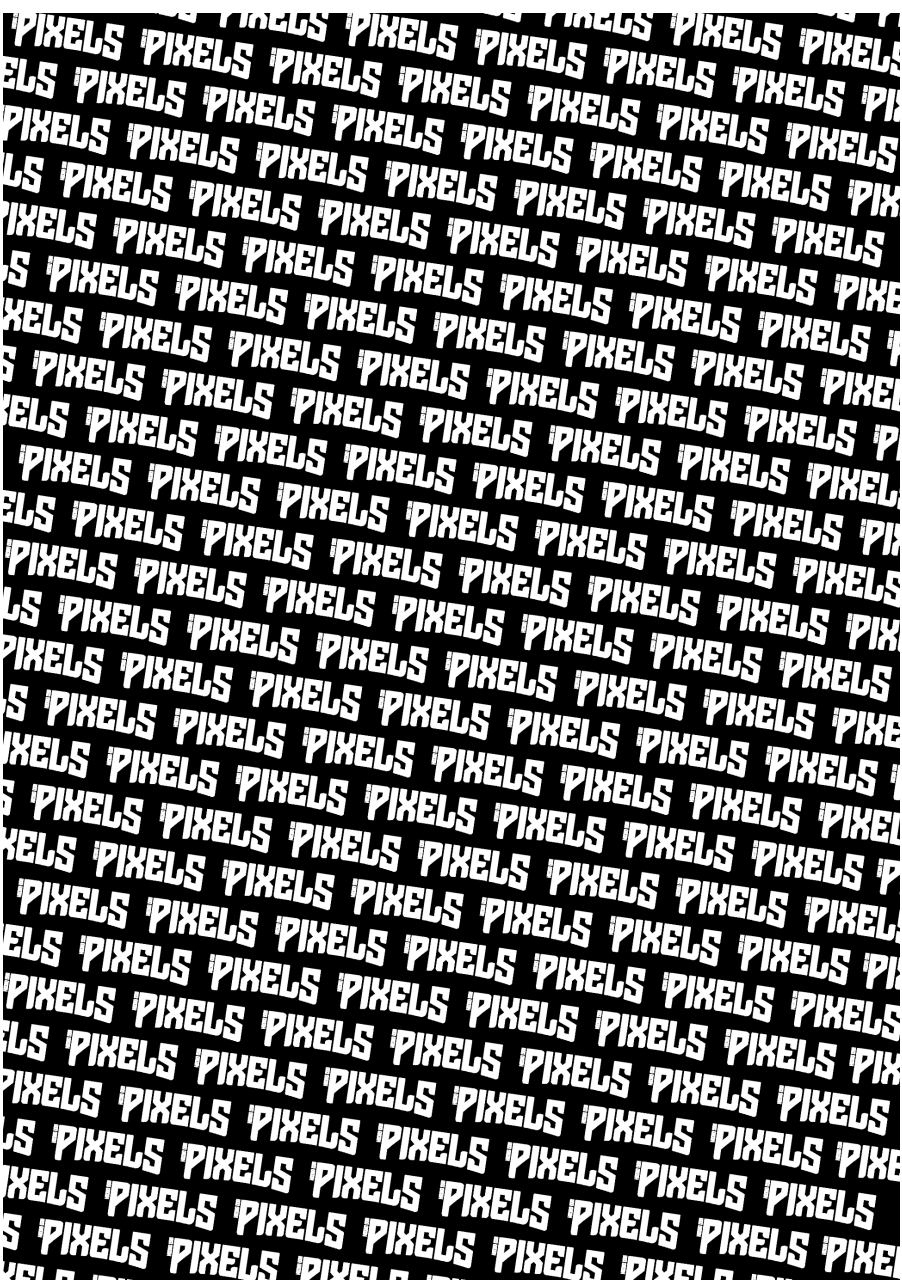
En el correo electrónico debes:

• Escribir en el asunto “Alta usuario web Hechoconpixels”.

• Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

A continuación daremos de alta tu usuario y solo tienes que iniciar el proceso de activación defi-

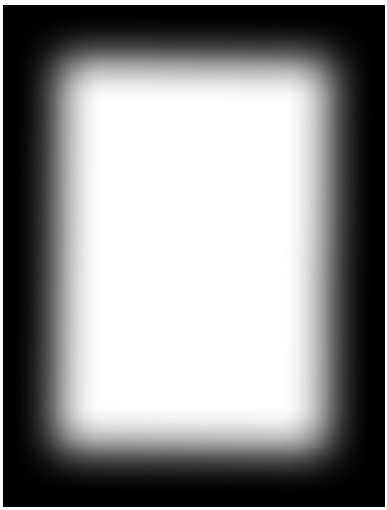
niendo una nueva contraseña, tal y como te explicamos en la página 76, a partir del punto . 1



Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

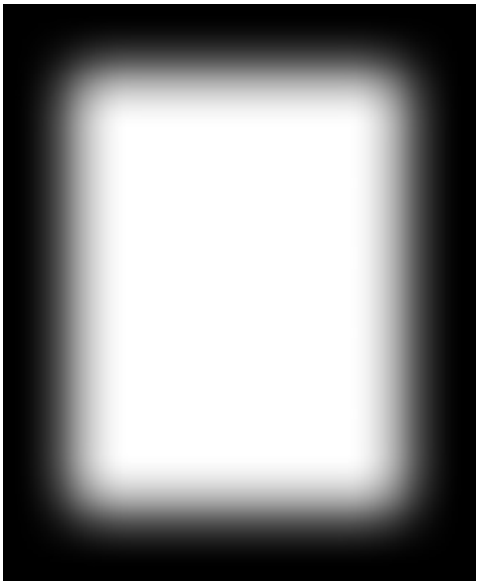
Abel Martínez Mecina Ángel Gómez de la Peña Abraham Pérez Pérez Ángel Mateos Martínez

Acaymo Navarro Cerpa Ángel Pastor Sánchez

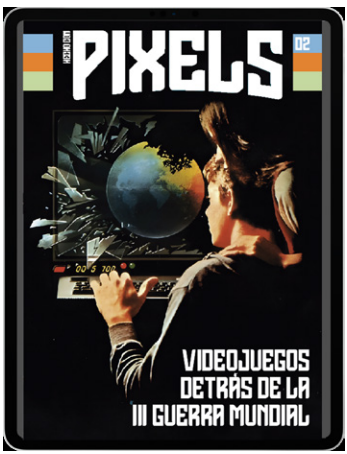


Adolfo Fernández López Ángel Reyes Oliva García Adonay Gonzalez Darias Antonio Delgado Fernández Adrián Cuervo González Antonio Elvira Domínguez

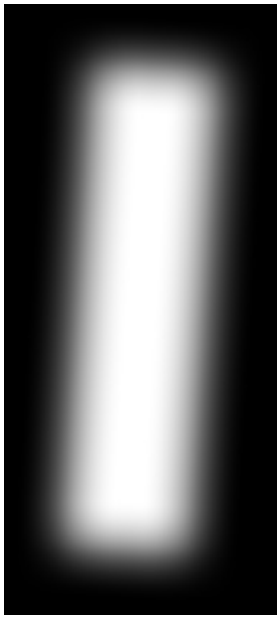
Adrián Villa Muñoz Antonio Iniesta Tresaco



Agustin Jurado Mendez Antonio Jesús García Fernández

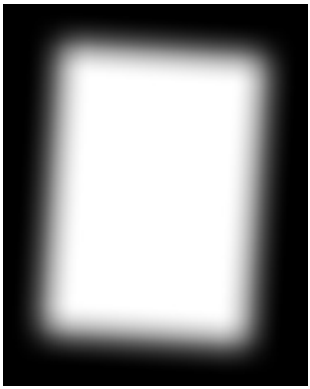


Alba Pendón Sanabria Antonio Jesús Moreno Carmona



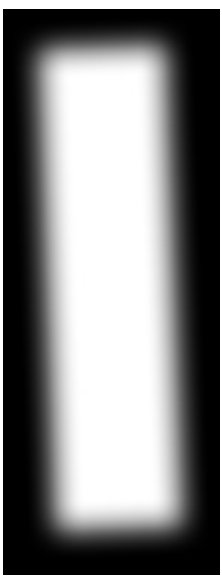
Albert Gea Gimenez Antonio Jesús Ramírez Dorado

Albert Mercadé Casanova Antonio Luis Carretero Márquez



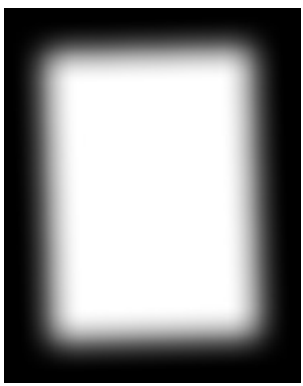
Alberto Abenza Antonio Muñoz Arévalo

Alberto Conde Antonio Ortiz Medina



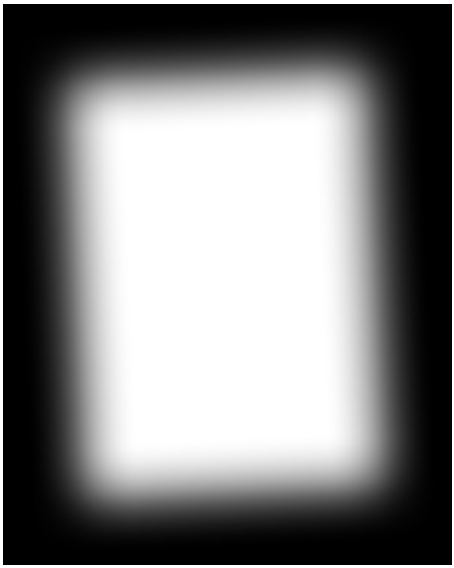
Alberto Escolano Sanchez Antonio Pérez Soler

Alberto Gámez Pérez Antonio Sánchez de Vega Alberto Marin Blanco Arturo Blanco Pereiro



Alberto Navarro Cantavella Arturo Ucha Enríquez

ALEIX MIRÓ GARCIA Benat González Aberasturi



Alejandro Llin Sanz Benjamín Mañas Cárdenas

Alejandro Muñoz Paniagua Bernardo Martínez

Alejandro Valverde Miranda Bernat Rodríguez Caldú

Alejandro Vico Boza Bieno Marti Alejo Cabrera Dorta Borja Pérez Rodríguez

Alex Gil Sánchez Carlos Casado Freire

Alex Zapatero Lozano Carlos Cobián Campillo Alfonso Nistal Herrera Carlos Crespo Ochoa Alfonso Trujillo Arenas Carlos Durán

Alfredo Gallego Trillo Carlos González Morcillo

Alfredo Lamana Riu Carlos Insúa de la Fuente

Álvaro Arroyo Camacho Carlos Miguel Iranzo Sabater

Álvaro Carretero Campos Carlos Rubio García Álvaro Lozano Rodríguez Carlos Urbano Corrochano

Amado Sanchez González Carlos Vidal Rodríguez

Ana Méndez Deben César Hernández Baño

Ander Anbuhl Muñoz César Karam Palos

Andrés Antolín Osuna César Prados González

Andrés Palomares Cipriano Sánchez Herráiz

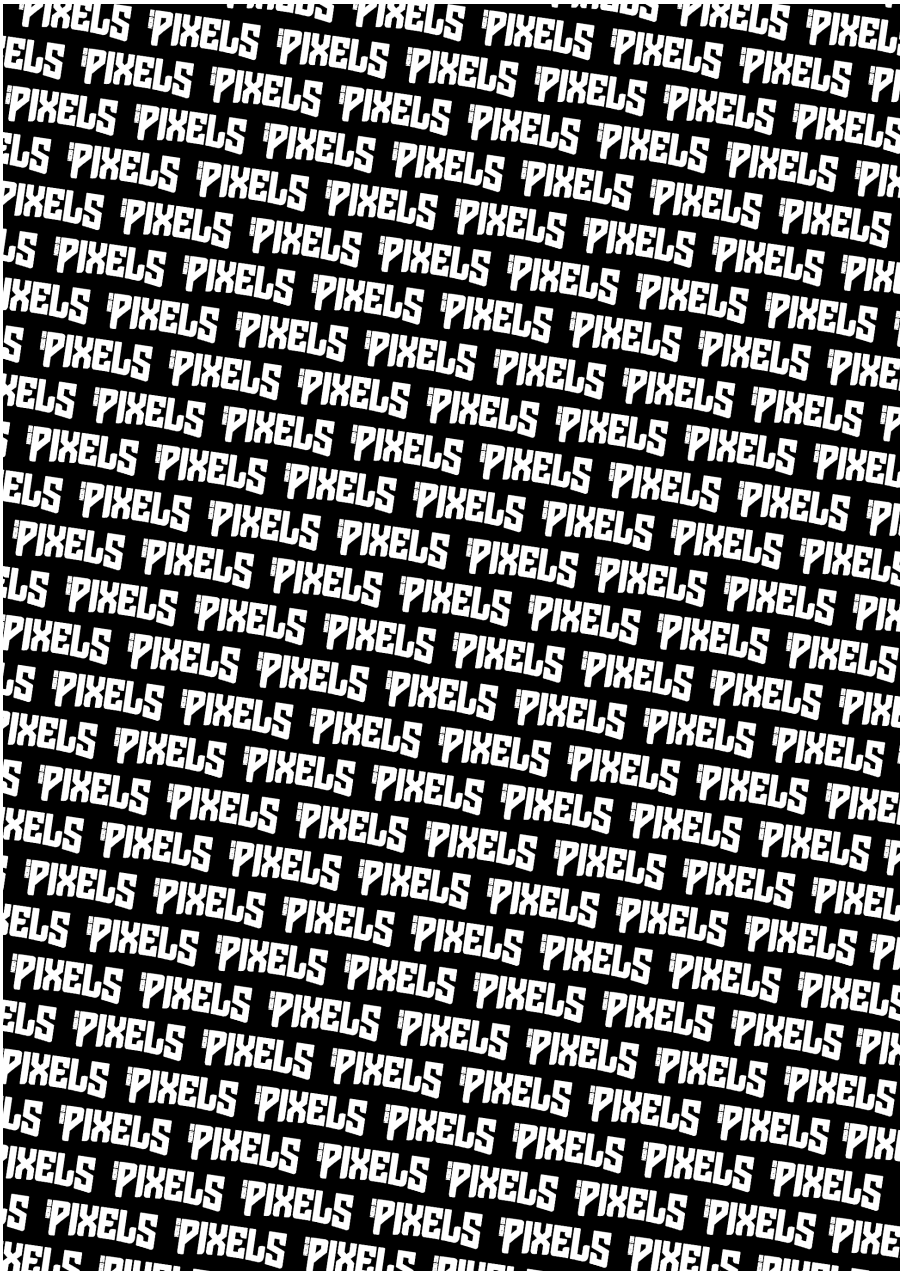
Andrés Pardo García Cristian Almendros Hatesaul

Angel Castillejo Cristian Belzunces

Angel Garcia Garcia Cristian Cabezas Guerrero

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s

Edition*



Cristo Viera Jerez Fernando Cardona Guzmán Dani Merino Justo Fernando Gutiérrez Fernández

Daniel Barragán Fernando López Orenes

Daniel Escalante Osuna Fernando Mena Rivera

Daniel Espín Pellicer Fernando Patón Rosillo

Daniel Expósito Zafra Fernando Soguero Sánchez Daniel García Molina Fran Iglesias Villafáñez

Daniel Olcina Momplet Francisco Aprea Vallejo

Daniel Ordovas Pascual Francisco Blázquez Arauzo

Daniel Rico Alejos-Pita Francisco Fernández González

Daniel Rodríguez Madrid Francisco Javier Del Pino Cuesta

Daniel Rojo Pérez Francisco Javier Fernández Humanes

Daniel Vega Rodríguez Francisco Javier Linares

Darío Martín Sánchez Francisco Javier Martín Cubino

David “XaX” Santos Chaves Francisco Javier Sastre Pérez

David Baquero Francisco José Ledesma Durán

David Blánquez Yeste Francisco Luis Fernández Soriano

David Caballero Manzano Francisco Manuel Sanchez Bautista

David Calvo Alegría Francisco Mayoral Santos

David Canosa Castro Francisco Miguel Alarcón Parra

David Cid Feijóo Francisco Muñoz Pellicer

David Fernández Sanz Francisco Raúl Castro Armario

David García Cordero Gabriel García Pavía

David Garrido Casas Gabriel Guerra Guillén

David Herrero Valle Gerard Vázquez Arévalo

David Méndez Hernández Gerardo Macías García

David Pérez Arribas Germán Maroto Zahonero

David Romero Tobar Gonzalo Martín Sánchez

David Vega García Gustavo Barrera Salóm

David Vega Nevares Gustavo Bernaldo de Quirós Ramírez

David Vega Vandenbempt Gustavo Luque Montes

Diego Cornejo García Héctor Benedí Reina

Diego García Sánchez Hector Ferreiro Vicente

Diego Lorenzana Suárez Héctor Fraile Fuentes

Diego Vicente Garitas Hector García Reyes

Dimas Sánchez Cremades Héctor Rodríguez Díaz

Eduard Morales Surribas Héctor Rojas González

Eduardo Briz Merino Héctor Salvatierra Pérez de Madrid

Eduardo Falla Ramón Himorell Jaramillo

Eduardo Hernández García Iban Castillo Patallo

Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ignacio Pablo Rico Guastavino

Emilio Adá Nogueira Íker Curiel Colina

Emilio Arias Iñaki Gorostiza

Emilio Neira Figaredo Iván Martínez

Enrique Mayoral Martínez Iván Mouriz Ibarra

Enrique Navarro Sancho Iván Papio Alonso

Ernesto Martín Laso Jaime Ait Morillo

Esteban Bernal Castello Jaime Gil Martínez

Eugenio Fernández Manrubia Jaime Hernández Rangel

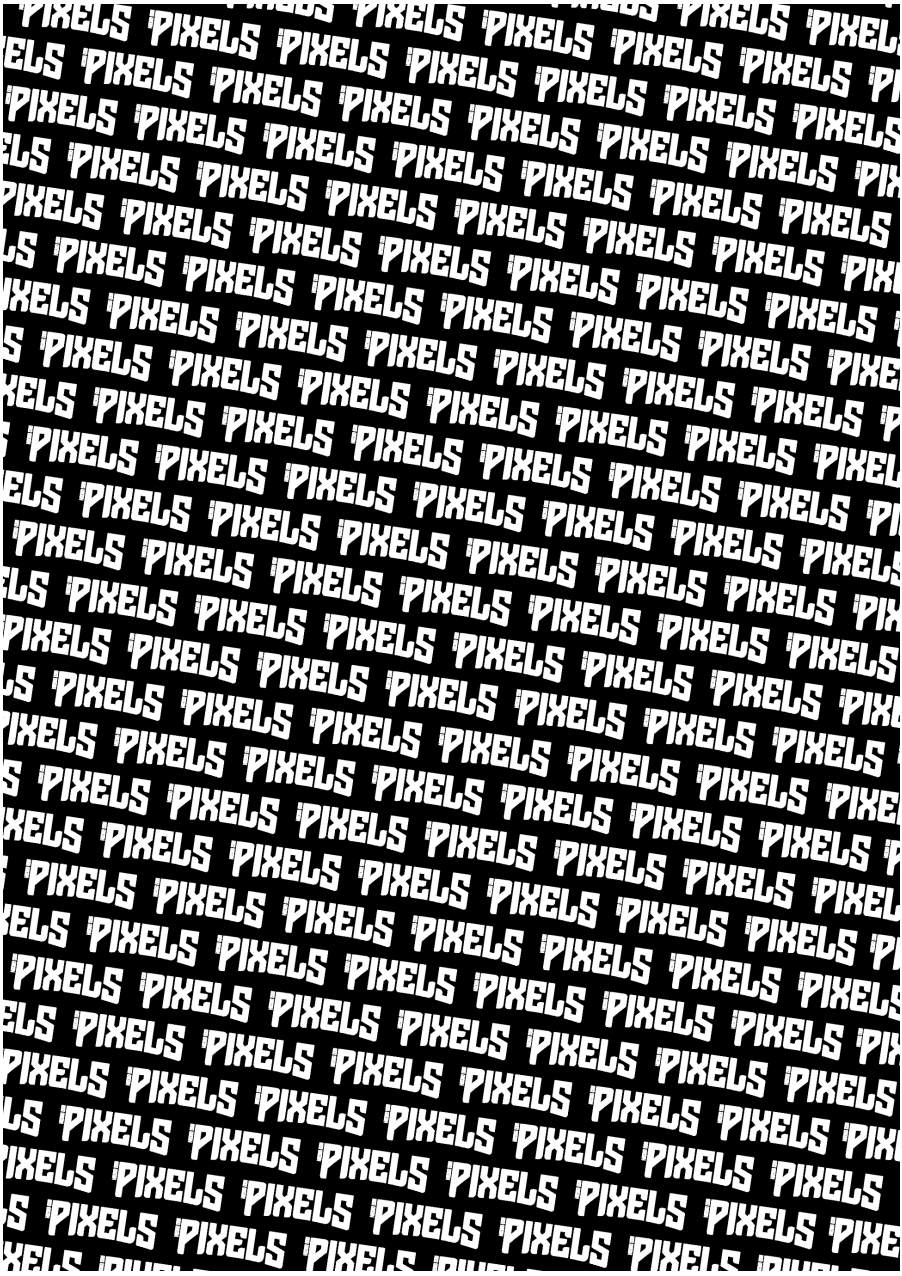
F. Aguado Jaime Iglesias Mantero

Fco. Fidel Ortega Espliego Jaime Oviedo Silveira

Felipe Méndez Garrido Jaime Rodríguez Montero

Felix Xabier Solas de la Hoz Jaume Rubió Mata

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Javier Aguilar Saavedra José Manuel Gonzalez Ariza

Javier Bardal Prieto José Manuel Martínez Aguilar

Javier Bruña González José María Díaz Aguilar

Javier de Miguel Varela José María García Torregrosa

Javier Fernández Baeza José María Gómez Pérez

Javier García Bethencourt José María Margallo Salgado

Javier Gómez Montoya José Niclós Camarasa

Javier Granadino Cardoso José Ramón Calvente Castillo

Javier Heredia Mata Josep David Ruíz Santos

Javier Jiménez Cidre Josep Yebra Payán Javier Pérez Sobrino Josete Pérez Javier Ramos Fariña Juan Aguilar López Javier Roman Puche Juan Antonio García de Quinto

Javier Villanueva Larrosa Juan Antonio Montalbán Carmona

Jesus Bellido Juan Carlos Gámez Pajuelo

Jesús Damián López Pérez Juan Carlos González Amestoy

Jesús Díaz-Cano Juan Carlos Lozano Soler

Jesús Fernanz Antón Juan de Sala Reina

Jesús García Rodríguez Juan José Abellán Vázquez

Jesús Herrera Cámara Juan José García Criado

Jesús Javier Arceo Otero Juan Jose Torres García

Jesús Jiménez Díaz Juan Luis Fernández García

Jesús López González Juan Luis González López Jesús M. Grille Medina Juan Manuel Barrio Olmos

Jesús Toledo Villalba Juan Manuel Garrido Sánchez

Joan Boria Boronat Juan Miguel Hidalgo García

Joan Pallero Juan Ramón Cordero Morán

Jonatan Amblar Abellán Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo

Jordi Aljama Pinto Julen Corta Negueruela

Jordi Cortés Julen Elizondo Atxa

Jordi Escobar Julián Garrido Pérez

Jordi Ramos Montes Julio Hernández Lobato Jorge García Cebria

Julio Montes Torres

Jorge Peñalver López Julio Pérez Morago

Jose A. Ramos Lillo Fernández

José Antonio Férez Rodríguez Lluis Martínez Carrera

José Bartolomé Álvarez Ferrera Luis Alfonso Mato Pérez

José Carlos Hernández Pulgarín Luis Alonso Martínez

José Enrique Chamorror Murial Luis Brazo

José Enrique Noguera Gil Luis Carlos Pérez De Mezquia Bargos

José Francisco Orellana Ayuso Luis de Francisco Camargo

Jose García López Luis García Navarro

José Hernández Jiménez Luis García Villarejo

José Ignacio Muelas González Luis Manuel Díez Argos

José Isaac Gorostiza Aranda Jiménez Luis Martos Rodríguez

José Jiménez Guerrero Luis Miguel de Frutos Herrero

José Luis Cartagena García Luis Penit Velasco

José Luis Equiza Calvo Luis Pérez Ramal

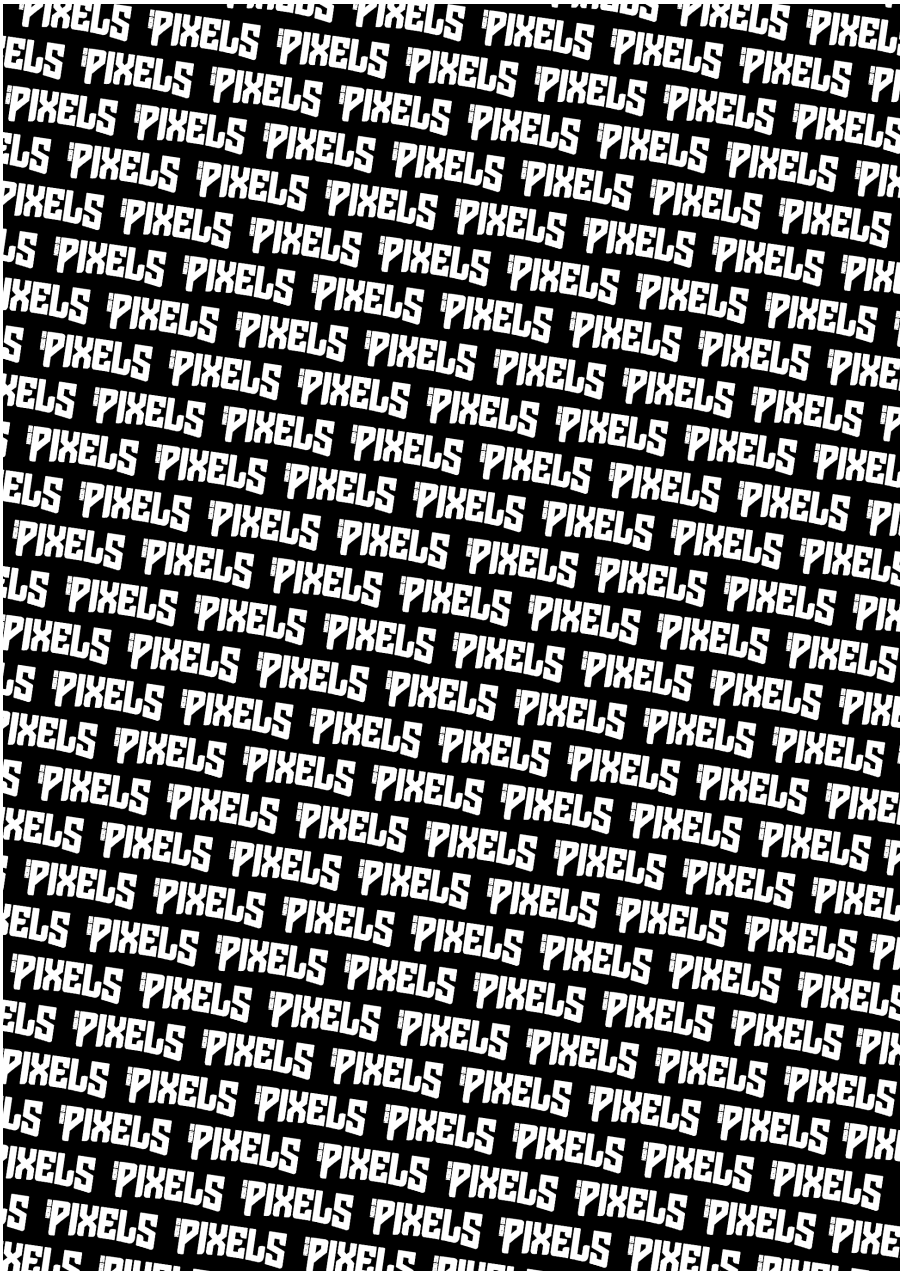
Jose Luis Gil Garnelo Manuel Ángel Fernández Luque

José Luis Gómez Sánchez Manuel Antonio Garrido Ruíz

José Luis Molina García Manuel Benítez Bermúdez

José Luis Reinoso López Manuel Bordallo Hernández José Luis Valera Escobar Manuel García Jiménez

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Manuel Gil Mediavilla Rayco Domínguez Miranda

Manuel Hermida Ruido Ricardo López

Manuel Huertas Rodríguez Roberto Moya Elson

Manuel Román Jódar Roberto Sarabia Crespo

Manuel Sánchez Herráez Román López Díaz de Freijo

Manuel Siles Roque Lara Núñez

Manuel Tomás Asensio Rubén Bautista Herrera Manuel Trujillo Albarral Rubén Bello Prada Marcos Morcillo Rueda Rubén Navarro Monzo

María de la Concepción López Álvarez Rubén Rodríguez Conde

Matías Salinero Delgado Rubén Vaquer Montes

Mauricio Cueto Pérez Rubén Velado Valeije

Miguel Ángel Gómez González Rubens Fernández Amorós Miguel Ángel Martínez Marcos Sagrario Acebo Rodríguez

Miguel Ángel Molón Díaz Salvador Blanco Álvarez

Miguel Ángel Reyes Molón Santiago Balsa Rodríguez

Miguel Corral Álvarez Santiago García Pla Miguel González Cote Santiago Gómez García Nacho Abril Benavides Santiago Valero López

Natxo Cruz Cardiel Sergio Aguaviva Rodríguez

Niko Fernández de las Heras Sergio Aguilera Molina

Óscar Cañas Zarraoa Sergio Bueno Escribano

Óscar Carreño Riera Sergio Camarasa Rubio

Óscar Fernández Fernández Sergio Cortés García

Óscar Herráez Gutiérrez Sergio Fernández

Óscar Lóriz Blanco Sergio Rajadel Escobedo

Óscar Rodríguez Navacerrada Sergio Suárez García

Óscar Tudela Fernández Simón Gómez Cabanelas

Pablo Carretero Gómez Tom Gangoiti Medina

Pablo Gacimartín González Tomás Martínez Sánchez

Pablo José Fernández Bermúdez Toni Payeras Nicolau

Pablo Rozadillas Ugo Valenti

Pedro Aznar Uxío Feixó Seara

Pedro Barceló Estela Vicente Gallego Salinas

Pedro de Pablos Moreno Vicente López Camacho

Pedro Guerrero García Vicente Peláez Gracia

Pedro Jesús Ferro Bouza Víctor Díaz Villar

Pedro José Almansa Salinas Víctor Herrero Lozano

Pedro López Muñoz Víctor Llamazares López

Pedro Pablo Aramburu Fernández Víctor Manuel Serrano Jiménez

Pere Joan Bujosa Crespi Víctor Ortuño Domínguez

Pilar Muñoz Aranda Víctor Pozuelo Zurera

Rafael Alfaro Víctor Sánchez Martín

Rafael Saguar Corral Victor Segura Blanco

Ramón Borja Espillaque Víctor Sevilla Marquina

Ramón Casanova Castro Victorio Manuel Pareja Calmaestra

Ramón Navarrete Muñoz Virginia Ballesteros

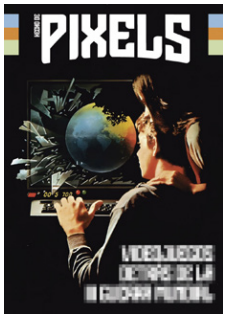
Raúl Cano Tomás Xavier Castellano Martín

Raúl José Gómez Lozano Xavier Romero Montañana

Raúl Jusdado Tejedor Yolanda Gancedo Santamaria Raúl López Martín (*) Lista de nombres cerrada a fecha

Raúl Montero Merchán 24 de diciembre de 2024 a las 11:08h. Raúl Rosillo García

Nº3_Aventuras_Criticones



El próximo número ya lo tenemos perfilado y estamos

preparando nuevos artículos que os descubrirán cosillas sobre aventuras, risas y criticones.

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº2

EDITA

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Marcos García, Bruno Sol,

Juan Carlos García,

Jesús Martínez del Vas,

Raúl Montón

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA

José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE

Aventuras que nos enseñaron a reír Gamepress.es IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproduc- ción total o parcial, por cual- quier medio o en cualquier

soporte, de los contenidos de

esta publicación sin el permiso

previo y por escrito del editor.

Depósito Legal CR 1166-2024

STAFF

CONTACTO

“Yo fui un criticón @HechoconPixels “Yo fui un criticón

de Micromanía” SOPORTE de Micromanía” soporte@hechoconpixels.com INFORMACIÓN

info@hechoconpixels.com

KECKO CON

PIXELS

02